



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO DE LECTOESCRITURA PARA EL
“CENTRO DE APOYO PEDAGÓGICO WAWA WASI CLUB” DE LA CIUDAD DE
CUENCA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO**

TUTOR:

Mgtr. Elvis Humberto Urgiles Cabrera

Cuenca, agosto de 2022

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

Cuenca, 24 de agosto del 2022

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PARTICULAR SUDAMERICANO
TECNOLOGÍA SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO**

CERTIFICADO DE CALIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor, conforme lo establecido en el literal i) del artículo 67 del Reglamento de la Unidad de Titulación, **CERTIFICO** haber asesorado el Proyecto Técnico elaborado por el/la estudiante **Alex Dario Fernandez Alvarez** cuyo título es **“CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO DE LECTOESCRITURA PARA EL “CENTRO DE APOYO PEDAGÓGICO WAWA WASI CLUB” DE LA CIUDAD DE CUENCA”**, otorgando la calificación de 42/50.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,



FIRMA
Ing. Elvis Urgiles Mtr.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **Alex Dario Fernandez Alvarez**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en Diseño Gráfico, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre, **“CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO DE LECTOESCRITURA PARA EL “CENTRO DE APOYO PEDAGÓGICO WAWA WASI CLUB” DE LA CIUDAD DE CUENCA”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



Alex Dario Fernandez Alvarez

Cédula: 0106234073

RESUMEN

La educación de calidad, el jugar y aprender de manera lúdica son derechos a los que todos los niños deberían tener acceso para así promover el crecimiento tanto personal como social. La lectura y la escritura son dos actividades que los niños deberían desarrollar desde muy temprana edad, ya que esta los permitirá interactuar con el entorno, dar solución a los problemas que se presentan en la edad adulta y, sobre todo, tomar buenas decisiones. Además, esta fusión multidisciplinaria entre la educación y el diseño gráfico permitirá evidenciar que la lectoescritura desde muy temprana edad se puede enseñar y aprender de una manera lúdica en donde el niño sea el emisor, emisor y receptor, de la información, tal como lo pudimos evidenciar en el cambio del paradigma del niño de una corriente conductista a una constructivista. En el presente proyecto de titulación hemos desarrollado un material didáctico dividido en 3 folletos que permitirán tanto al maestro como al alumno reforzar los temas de lectoescritura, haciendo que dicho aprendizaje sea mucho más lúdico. Y que al finalizar el niño o niña de entre 6 a 10 años de edad pueda adaptarse al perfil de salida que propone el ministerio de educación

ABSTRACT

Quality education, playing and learning in a playful way are rights that all children should have access to in order to promote both personal and social growth. Reading and writing are two activities that children should develop from a very early age, since this will allow them to interact with the environment, solve problems that arise in adulthood and, above all, make good decisions. In addition, this multidisciplinary fusion between education and graphic design will show that literacy from an early age can be taught and learned in a playful way where the child is the emirec, sender and receiver, of the information, as we were able evidence in the change of the child's paradigm from a behaviorist current to a constructivist one. In this degree project we have developed a teaching material divided into 3 brochures that will allow both the teacher and the student to reinforce literacy issues, making said learning much more playful. And that at the end the boy or girl between 6 and 10 years of age can adapt to the exit profile proposed by the Ministry of Education.

DEDICATORIA

Este logro se lo dedico a toda mi familia, especialmente a mi mami y hermanos, quienes han sido fundamentales tanto para mi crecimiento personal y profesional. Además, quiero agradecer a mi abuelita, Evangelina, por brindarme su apoyo incondicional en todos los procesos y proyectos educativos, laborales y personales en los cuales me he desenvuelto.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer al centro de apoyo pedagógico “Wawa Wasi Club” por brindarme la oportunidad de colaborar con ellos para realizar un proyecto de titulación que aporte a la sociedad y que ayude a solucionar los problemas de lectoescritura que tienen algunos niños.

Además, agradecer a las licenciadas Mayra Maji y Gabriela Calle directoras del centro pedagógico por brindarme su apoyo y conocimientos para el desarrollo de este proyecto de titulación.

También agradecer al Instituto Sudamericano por brindarnos las herramientas y conocimientos necesarios para realizar proyectos que generen un impacto social. Además, quiero agradecer al Mgtr. Elvis Urgiles por el acompañamiento durante todo el proceso de elaboración de este proyecto de titulación.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	2
ABSTRACT.....	6
DEDICATORIA	7
AGRADECIMIENTOS	8
ÍNDICE GENERAL	9
ÍNDICE DE FIGURAS.....	12
ÍNDICE DE TABLAS	14
TEMA	15
INTRODUCCIÓN	15
PROBLEMÁTICA	17
JUSTIFICACIÓN	18
OBJETIVOS	19
CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO	20
1.1. MARCO TEÓRICO	21
1.2. Fundamentación Legal	21
1.3. Fundamentación teórica.....	21
1.3.1. Variable Dependiente.....	21
1.3.2. Variable Independiente	22
1.4. ¿Qué es la Lectoescritura?.....	22
1.4.1. ¿Por qué es importante la lectoescritura?.....	23
1.4.2. Etapas de la lectoescritura	23

1.5.	Definición de la Lectura	25
1.5.1.	Beneficios de la lectura en los niños	26
1.5.2.	Problemas relacionados con la Lectura	26
1.6.	Definición de la Escritura	27
1.6.1.	Problemas relacionados con la escritura	27
1.7.	Pedagogía en etapa escolar	28
1.8.	Importancia del juego en el aprendizaje	29
1.9.	Definición de Aprendizaje	31
1.10.	Definición del material didáctico	32
1.11.	Enfoques del diseño gráfico	33
1.11.1.	Enfoque del diseño gráfico en la educación primaria	34
1.11.2.	Enfoque del diseño gráfico en la elaboración de material didáctico	35
1.12.	METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	36
1.13.	BRIEF	37
1.14.	HOMÓLOGOS	40
1.14.1.	Análisis tipológico	40
2.	CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DEL DISEÑO	43
2.1.	Design Thinking	43
3.	CAPÍTULO III: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN	45
3.1.	FORMA	45
3.1.1.	Población y muestra	45

3.1.2.	Requerimientos del Diseño	45
3.1.3.	Mapa de Públicos	47
3.1.4.	Factores a considerar en el proyecto	48
3.1.5.	Definición del Proyecto.....	48
3.1.6.	Ideación	55
3.1.7.	Prototipado	71
3.1.8.	Evaluación.....	73
3.2.	3.2. FUNCIÓN	77
3.3.	3.3. TECNOLOGÍA	78
	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	79
	CONCLUSIONES	80
	RECOMENDACIONES.....	81
	BIBLIOGRAFÍA	82
	Bibliografía	82
	ANEXOS	85

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Variable dependiente entorno al aprendizaje de la lectoescritura.	21
Figura 2 Variable independiente entorno al material didáctico	22
Figura 3 Habilidades a desarrollar dentro de la escuela	28
Figura 4 El juego y su incidencia en el cerebro humano	31
Figura 5 Flujo de trabajo y metodología de investigación.....	36
Figura 6 Libro Nacho: inicial de lectoescritura	40
Figura 7 Página de Inicio de Ymagina.....	41
Figura 8 Interfaces internas de la aplicación Ymagina.....	42
Figura 9 Mi Libro Mágico: Portada y actividades.....	42
Figura 10 Flujo de trabajo: metodología del Diseño	43
Figura 11 Metodología del diseño: Design Thinking	44
Figura 12 Design Thinking: Definir, Idear y Prototipar	46
Figura 13 Lupas del Design Thinking para el desarrollo de productos o servicios....	46
Figura 14 Públicos objetivos de LEESC: Internos y externos.....	47
Figura 15 Factores de forma del material didáctico.	48
Figura 16 Representaciones del punto según Wong	50
Figura 17 La forma como Línea según Wong.	51
Figura 18 El plano como forma según Wong.	52
Figura 19 Parámetros del diagramado editorial.....	53
Figura 20 Grupos y tipos de tipografías.....	55
Figura 21 Portada de Leesc: Vocales.....	57
Figura 22 Portada de Leesc: Sílabas.	58
Figura 23 Portada de Leesc: Lectura	59
Figura 24 Bocetos de las ilustraciones: Frutas y golosinas.	60

Figura 25 Bocetos de las ilustraciones: animales, cosas y profesiones.	61
Figura 26 Expresiones faciales de las ilustraciones.	61
Figura 27 Formas utilizadas para la construcción de las ilustraciones.	62
Figura 28 Cromática del logotipo de Leesc.	63
Figura 29 Cromática de las ilustraciones de Leesc.	64
Figura 30 Fredoka One: Tipografía Principal.	66
Figura 31 Comforta: Tipografía Secundaria.	67
Figura 32 Títulos y Subtítulos: Puntos de la Tipografía.	68
Figura 33 Dimensiones y márgenes de las páginas.	69
Figura 34 Retículas de las portadas de los tomos de Leesc.	70
Figura 35 Retículas para la elaboración de las ilustraciones.	70
Figura 36 Retícula del logotipo de Leesc.	71
Figura 37 Design Thinking: Prototipado.	71
Figura 38 Retícula del fondo de las páginas.	72
Figura 39 Distribución de los elementos gráficos en las páginas.	72
Figura 40 Distribución del contenido en las páginas.	73
Figura 41 Design Thinking: Evaluar.	73
Figura 42 Validación teórica.	74
Figura 43 Docentes con el material didáctico desarrollado.	75
Figura 44 Docentes con el material didáctico desarrollado.	75
Figura 45 Validación con los educandos.	76

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Niveles de Lectoescritura.....	24
Tabla 2 Habilidades adquiridas dentro del vientre.....	29
Tabla 3 Habilidades que para reforzar en la infancia.....	30
Tabla 4 Como el ser humano aprende.....	32
Tabla 5 Tipos de materiales	33

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Ilustraciones para las actividades de Leesc.....	85
Anexo 2 Ilustraciones para colorear	85
Anexo 3 Elementos Gráficos dentro de la diagramación de Leesc	85
Anexo 4 Fotografías de la validación con los niños y maestras	86

TEMA

CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO DE LECTO-ESCRITURA PARA EL “CENTRO DE APOYO PEDAGÓGICO WAWA WASI CLUB” DE LA CIUDAD DE CUENCA

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, cuando hablamos de educación, no es para referirnos a las instituciones privadas o públicas, su infraestructura, su personal docente, etc., sino que también tenemos que enfocarnos en cómo se está manejando el pensum de estudio dentro de las aulas de clase, es decir, si los maestros promueven el uso de las Tics o utilizan material didáctico extra para impartir conocimientos a los niños, niñas y adolescentes. Ya que al hacer uso del material didáctico permitirá que el educando, pueda solventar sus problemas con el aprendizaje tanto de la lectoescritura como de cualquier otra asignatura.

Es por eso que nos hemos planteado el desarrollo de un material didáctico (libro) que contribuya con la educación y que el impacto social sea sumamente relevante y, para esto, lo primero que hemos desarrollado es la conceptualización de todo lo referente a la educación, al problema de lectoescritura que existe en el país y, específicamente, dentro de la ciudad de Cuenca, además, también pusimos en manifiesto el cómo y el por qué es importante el diseño gráfico en la creación de material didáctico.

Mientras que, en el capítulo dos abordamos un par de metodologías del diseño que nos proporcionarían las herramientas y los procesos necesarios para la creación de productos de calidad, pero, sobre todo, que incluyan al usuario final en todo el proceso: por un lado, tenemos El Diseño Centrado en las Personas (DCP) con una estructura bastante específica que comienza con la investigación y la definición de la posible solución al problema evidenciado para luego pasar a la creación y, finalmente a la evaluación, considerando siempre la opinión del usuario y, en caso de ser necesario regresar y replantear. Mientras que, el otro modelo que tomamos como referencia es el Design Thinking, que también pone en el centro de todo el proceso al público objetivo al que va dirigido el producto o servicio, sin embargo, lo que lo diferencia es que este nos permite explorar varias ideas conjuntamente y desarrollarlas.

En nuestro tercer capítulo está desarrollado detalladamente el proceso que se llevó a cabo para el desarrollo del material didáctico, es decir, del libro, tal como el logotipo, el contenido del libro, el código cromático a utilizar, la tipografía, etc.

PROBLEMÁTICA

En la actualidad la educación ya no es un beneficio de las personas sino más bien es un derecho, por lo tanto, es responsabilidad de todos los gobiernos el brindar y garantizar una educación de calidad, tal como lo estipula la constitución del Ecuador en sus artículos 26 y 27. Sin embargo, las dificultades que presentan los niños y niñas de 6 a 10 años de edad entorno a la lectoescritura evidencian las falencias que tiene el sistema educativo.

Según Barrera et al. (2017), el sistema educativo no ha logrado establecer un nexo entre los perfiles tanto de ingreso como de egreso de cada nivel, ya que las universidades tienden a culpar al bachillerato de las falencias, mientras que el bachillerato atribuye ese problema a la educación básica, mientras que los docentes de educación básica culpan a la educación inicial y, que probablemente, los de educación inicial culpan a los padres de esas falencias.

Además, en un estudio sobre los niveles de lectura y escritura en América Latina y el Caribe realizado por la Unesco (2017) indica que el 36% de los niños, niñas y adolescentes carecen de las competencias lectoescritoras. Esta cifra obliga a los gobiernos sudamericanos a mejorar la educación y a buscar nuevas alternativas para reforzar la enseñanza de la lectoescritura.

JUSTIFICACIÓN

Saber leer y escribir es muy importante para el desarrollo personal y social de una persona, ya que nos permitirá ser capaces de recibir la información, codificarla, interpretarla y, posteriormente, transmitirla construyendo nuestros propios significados. Por lo tanto, es necesario desarrollar y promover este tipo de proyectos ya que buscan brindar diferentes alternativas tanto a los educadores como a los educandos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura y otras asignaturas que imparte el sistema educativo.

Entonces, la creación del material didáctico direccionado propuesto por el equipo de investigación permitirá que los niños se involucren e interactúen directamente con el objeto y así puedan ir desarrollando las destrezas necesarias para equiparar su nivel de lectoescritura.

Además, la fusión del diseño gráfico con la educación, es de suma importancia ya que nos permitirá generar herramientas novedosas, adecuadas y, sobre todo, centradas en el usuario (Design Thinking), permitiendo reforzar las falencias existentes entorno a la lectura y escritura.

OBJETIVOS

Crear material didáctico de Lectoescritura para el “Centro de Apoyo Pedagógico Wawa Wasi Club” de la ciudad de Cuenca.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Buscar información conceptual y contextual sobre la deficiencia de la lectoescritura en el ámbito educativo a través de la metodología de investigación.
- Proponer una idea creativa de material didáctico para reforzar el desarrollo cognitivo de los niños entorno a la lectoescritura.
- Evaluar y comprobar el funcionamiento del material didáctico de lectoescritura.

CAPÍTULO I: DIAGNÓSTICO

En este capítulo abordaremos todo lo relacionado con los problemas en el aprendizaje de lectoescritura y, posteriormente, profundizaremos y analizaremos la importancia de utilizar herramientas alternativas para la enseñanza dentro de las instituciones educativas. Finalmente, también hablaremos de la relación entre diseño gráfico y la educación, con el afán de determinar cómo esta disciplina puede ayudar a solventar problemas afines.

Para esto, lo principal es determinar y conocer las falencias producidas en los establecimientos educativos entorno al aprendizaje de la lectoescritura, para luego, generar una propuesta lo suficientemente creativa, lúdica y educativa para los niños de 6 a 10 años de edad que presentan dicho problema.

Además, para la obtención y recolección de datos utilizaremos una metodología de investigación cualitativa: se realizó una prueba pretest, un focus group y observación de campo dentro de la institución para determinar comportamientos, colores, materiales, etc. que identifican a los participantes y, a su vez, permiten a los investigadores adaptar el material didáctico a sus necesidades y gustos.

1.1. MARCO TEÓRICO

1.2. Fundamentación Legal

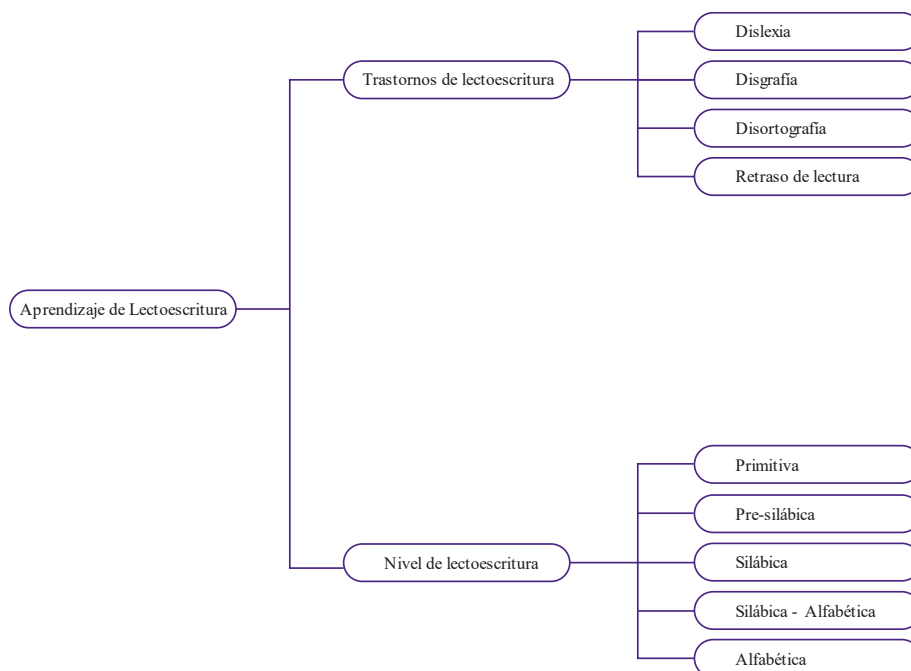
Como referentes legales para el desarrollo de esta investigación hemos considerado a la Constitución del Ecuador, misma que, en sus artículos 26 y 27 hacen referencia a cómo el estado debería actuar para promover una educación de calidad.

1.3. Fundamentación teórica

1.3.1. Variable Dependiente

Figura 1

Variable dependiente entorno al aprendizaje de la lectoescritura.

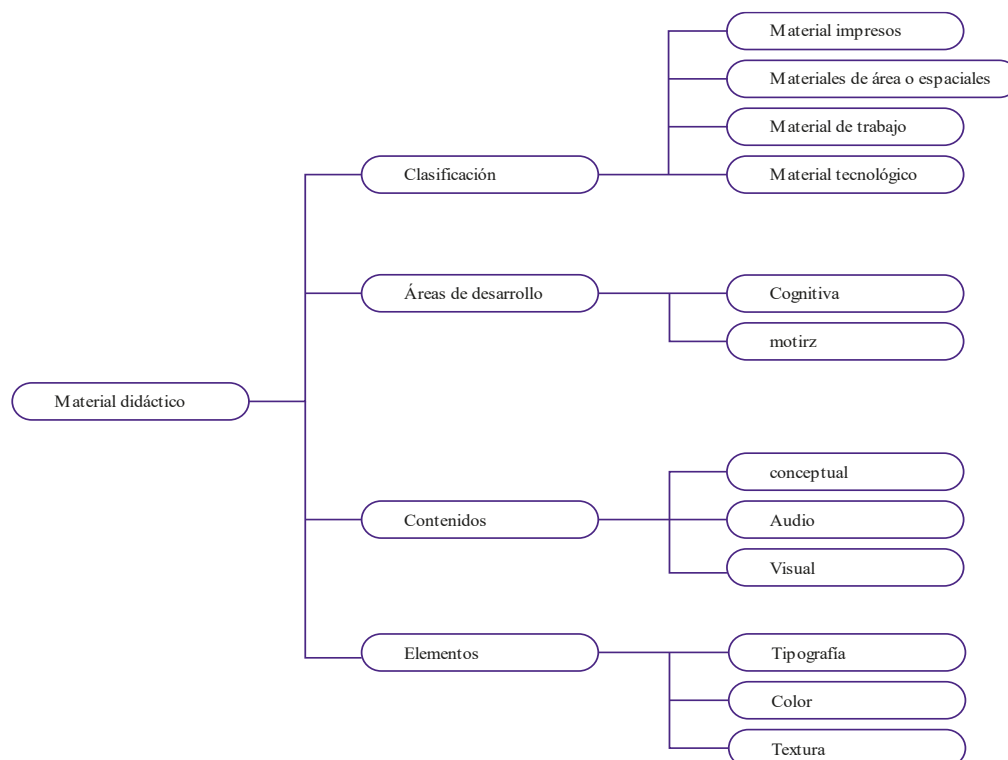


Nota. Se encontrarán los problemas que derivan del aprendizaje de lectoescritura y los niveles del mismo.

1.3.2. Variable Independiente

Figura 2

Variable independiente entorno al material didáctico



Nota. Se puede observar todo lo relacionado con material didáctico para su posterior implementación.

1.4. ¿Qué es la Lectoescritura?

La lectoescritura, en su máxima expresión, es un proceso mediante el cual una persona fusiona sus capacidades de lectura y escritura dando como resultado un individuo capaz de interactuar libremente con la información y el entorno que lo rodea.

Mientras que para Cassany et al. (2002, como se citó en Pérez, 2019) la lectoescritura “es uno de los procesos con mayor relevancia en el ser humano, ya que nos permite el aprendizaje autónomo y la capacidad de seguir avanzando en los ámbitos sociales, psicológicos, etc.” (pág. 5).

1.4.1. ¿Por qué es importante la lectoescritura?

Puesto que el ser es un ser social que requiere interactuar tanto con su entorno como con sus semejantes, la aplicación de la lectoescritura le permite comunicarse de forma efectiva, siendo esta, adquirida a través de los años mediante la enseñanza de sus interlocutores, lo cual incluye; docentes, familiares, amigos etc.

La implementación de la lectoescritura como lenguaje comunicativo es necesario fortalecer desde muy temprana edad en los niños, dado que permite desarrollar habilidades en la comunicación, adquirir destrezas y establecer interacciones sociales.

Según Ferreiro (2000, como se citó en Pérez, 2019), la lectura y la escritura son “herramientas importantes del ser humano para desarrollar procesos más maduros de pensamiento, comunicación e interacción positiva con los demás y con el medio, además de ser la base para los posteriores aprendizajes y desarrollo integral de la persona” (pág. 5).

1.4.2. Etapas de la lectoescritura

La lectoescritura está dividida en niveles que permiten determinar la capacidad de conocimiento entorno a la lectura y escritura que tienen los educandos acerca de los fonemas, grafías, letras, palabras, etc.

Tabla 1

Niveles de Lectoescritura

Etapas	Definición
Primitiva	<p>Se la conoce como primitiva, al momento de escribir los niños realizan trazos irregulares que no tienen ninguna forma o sentido con las grafías de las letras, simplemente son líneas poco comprensibles.</p> <p>Además, omiten o desconocen de los fonemas o estructuras de las palabras.</p>
Presilábica	<p>El niño contempla el uso de la imaginación puesto que no es capaz de interpretar el significado de las palabras y textos, además el participante está exento en asociar atributos de objetos con las letras, por ejemplo, letras grandes con objetos grandes.</p>
Silábica	<p>Los niños y niñas reconocen la estructura de las letras, (grafismos) y los fonemas (sonidos) para construir palabras. Sin embargo, no son capaces de escribir un texto correctamente.</p>
Silábica - Alfabética	<p>Cuando los niños se encuentran es este nivel de lectoescritura tienden a omitir letras y las codifican según sus conocimientos en fonemas. Por ejemplo, cuando se le pide que escriba la palabra casa, el educando tiende a escribirla así, Ksa.</p>

Alfabética	En este nivel los participantes conocen los fonemas y grafías de las letras, no obstante, crear textos ortográficamente bien se les dificulta.
------------	--

Nota: Esta tabla muestra cada una de las etapas que una persona tiene que pasar para aprender a leer y escribir correctamente.

Además, los niveles especificados en la tabla 3 ayudan al educador a determinar el material didáctico (de Leesc), que mejor se adapte y ajuste a las necesidades de los niños con problemas de lectura y escritura.

1.5. Definición de la Lectura

La lectura es la base de una sociedad bien informada capaz de generar interacciones más sólidas y críticas. Además de ofrecer información, instruye y educa al lector. Tal como lo explica Sáez (1961):

...una actividad instrumental en la cual no se lee por leer, sino que se lee por algo y para algo. Siempre detrás de toda lectura ha de existir un deseo de conocer, un ansia de penetrar en la intimidad de las cosas... (pág. 15)

Entonces a través de la aplicación de la lectura, el lector conceptualiza, define, argumenta y amplía el conocimiento permitiendo satisfacer sus incertidumbres, ya que “siempre que leemos, pensamos, y así afinamos nuestros criterios” (Marquez, 2017, págs. 3-18).

Por lo tanto, la lectura es un proceso intrapersonal que se va perfeccionando con el tiempo y es de suma importancia que se fomente desde temprana edad para el desarrollo social, cultural y personal del individuo.

1.5.1. Beneficios de la lectura en los niños

Cuando un niño es capaz de leer y, sobre todo, de entender e interpretar lo que lee obtiene un sin número de beneficios, mismo que, Hernández (2017) los sintetiza en:

- Imaginación y creatividad
- Atención y concentración
- Capacidad de abstracción
- Memoria
- Lenguaje
- Habilidades sociales

1.5.2. Problemas relacionados con la Lectura

1.5.2.1. La dislexia

Es un trastorno del aprendizaje que está relacionado directamente con la lectura y la “dificultad particular para identificar, comprender y reproducir los símbolos escritos, que tiene como consecuencia alterar profundamente el aprendizaje de la lectura” (Barreto & Lozano, 2014).

1.5.2.2. La hiperlexia

Es una habilidad que poseen las personas para leer adecuadamente, a muy temprana edad, sin tener conocimientos previos de lectura, sin embargo, la hiperlexia también puede estar relacionada con el autismo (Alves & Moreira, 2009).

1.5.2.3. Dislalia

La dislalia según Yunkal (2010, como se citó en Pérez 2016) “es un trastorno en la articulación de uno o varios fonemas por sustitución (elexante en lugar de elefante), omisión (efente en lugar de elefante), inserción (elefrante en lugar de elefante) o distorsión (elerrante en lugar de elefante)” (pág. 7).

Que consiste en la mala pronunciación de las palabras.

1.6. Definición de la Escritura

La escritura, como toda la comunicación, siempre ha sido importante para el desarrollo personal y social del ser humano, ya que esta nos ha permitido interactuar con nuestros semejantes y que la información perdure en el tiempo.

1.6.1. Problemas relacionados con la escritura

1.6.1.1. Disortografía

Es un trastorno que está relacionado con una mínima parte de la escritura (la ortografía), no obstante, “estos errores afectan a la palabra más no a su trazado o grafía” (López, 2016).

1.6.1.2. Disgrafía

Según López (2016) la disgrafía “es un retraso en el desarrollo y aprendizaje de la escritura” concretamente en la grafía de las letras (pág. 7).

1.7. Pedagogía en etapa escolar

En la actualidad, según Vygotsky & Piaget (s.f., como se citó en Ferré & Saltos, 2013) la educación ha sufrido un cambio drástico, ya que pasó de ser un aprendizaje con un estilo basado en la corriente conductista (estímulo-respuesta) a una corriente constructivista (generación de conocimiento autónomo), en donde, los niños ya no solamente son receptores de información sino también se convierten en constructores de su propio conocimiento.

Por lo tanto, el ministerio de educación evaluó y actualizó el sistema educativo reestructurando las materias básicas para que estas puedan preparar al estudiante de acuerdo a los perfiles de ingreso y egreso de las instituciones superiores.

Figura 3

Habilidades a desarrollar dentro de la escuela



Nota: Habilidades que se plantea que el educando adquiera en las diferentes áreas de aprendizaje dentro de las instituciones educativas.

1.8. Importancia del juego en el aprendizaje

El juego es una actividad muy importante en el desarrollo de una persona ya que, según Jiménez (2008) en su libro “El juego. Nuevas miradas desde la neuro pedagogía” explica que un individuo desde dentro del vientre materno ya juega, pues asocia los movimientos del líquido intrauterino, el cordón umbilical, etc., como su primera experiencia de juego, es por eso que desarrollan las habilidades tanto motrices, sensoriales y de cognición (patadas y movimientos en el vientre) y lo imitan a nivel infantil.

Entonces cuando el niño nace, según la neuro pedagogía, necesita reforzar estas habilidades para un desarrollo mental y físico eficaz, ya que sin ellas el individuo podría tener problemas para interactuar con sus semejantes o con su entorno.

Tabla 2

Habilidades adquiridas dentro del vientre

Habilidades	Desarrollo
Sensorial	Sentidos y percepción
Motricidad	Motricidad fina Motricidad gruesa Propiocepción
Cognición	Memoria Atención Cognición Procesamiento lógico

Nota: En esta tabla se pueden observar las diferentes habilidades que un individuo adquiere mientras juega e interactúa con los demás.

Además, el juego es una actividad recreativa de alta relevancia en el aprendizaje, principalmente en la etapa infantil, por lo tanto, es indispensable que el juego sea incluido para

finés prácticos de enseñanza porque es ahí donde el niño empieza a reforzar sus habilidades de comunicación y socioemocionales, tal como se lo observa en la tabla.

Tabla 3

Habilidades que para reforzar en la infancia

Habilidades	Desarrollo
Comunicación	Comprensión Expresión Socialización
Socioemocionales	Teoría de la mente Resolución de problemas

Nota: En esta tabla se evidencia la importancia que tiene el juego para el desarrollo social y comunicacional con su entorno.

Entonces, podemos asumir que el juego es una necesidad para el ser humano y necesariamente se debe incluir en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas ya que según la neuro pedagogía infantil el cerebro reacciona mejor cuando se juega tal como se lo observa en la figura 2. Por lo tanto, según la psicóloga infantil Smilanski (s.f., como se citó en Noboa, 2019) sintetiza cuatro tipos de juegos que contribuyen en el desarrollo social y educacional de los niños.

- Juego funcional
- Juego constructivo
- Juego dramático
- Juego con reglas definidas

Beneficios del juego

Permitiendo que el cerebro actúe de mejor manera cuando se relaciona el juego con el aprendizaje.

Figura 4

El juego y su incidencia en el cerebro humano



Nota: El juego es una parte importante para la enseñanza-aprendizaje del ser humano. Tomada de. Neuro psicología infantil ec (2020).

1.9. Definición de Aprendizaje

El aprendizaje, al igual que el juego, es un proceso activo de desarrollo cognitivo y progresivo basado en experiencias y actividades que el individuo desarrolla dentro de su entorno. Además, según Ormrod et al. (2004) dicen que el aprendizaje “es el medio mediante el que no sólo adquirimos habilidades y conocimiento, sino también valores, actitudes y reacciones emocionales” (pág. 5).

Además, el aprendizaje ha ido evolucionando a través del tiempo, puesto que según la teoría de cognoscitiva de Piaget menciona que el aprendizaje se basa en una educación unidireccional, en la cual el estudiante es solo receptor de información, mientras que en la teoría de Vygotsky el aprendizaje también se da mediante las experiencias basadas en el entorno que rodea al educando y, en la actualidad, según Jean Claude Cloutier la interacción en la adquisición de conocimientos es bidireccional (EMIREC).

1.10. Definición del material didáctico

En la actualidad, todavía no se ha logrado definir con exactitud lo que es material didáctico, sin embargo, varios autores (Michean, 1972; Pérez, 2008; Montessori, 2018) concuerdan en que un material didáctico es una herramienta auxiliar o de apoyo que utilizan los educadores para el fortalecimiento y desarrollo integral del educando.

Además, según los autores Chancusig et al. (2017) en su investigación sobre la Utilización de recursos didácticos interactivos a través de las Tics... mencionan que un material didáctico es “el conjunto de elementos auditivos y visuales, que influyen en los sentidos de los estudiantes despertando el interés por aprender, logrando de esta manera un aprendizaje significativo” (pág. 115), tal como se aprecia en la tabla 4.

Tabla 4

Como el ser humano aprende

Como aprendemos según William Glasser	
De lo que leemos	10%
De lo que escuchamos	20%
De lo que vemos	30%
De lo que escuchamos y vemos	50%
De lo que discutimos	70%
De lo hacemos	85%
De lo que enseñamos a los demás	95%

Nota: en esta tabla podemos observar que el ser humano tiene un sistema de aprendizaje en donde aprende más mientras enseña algo que ya sabe en base a sus experiencias pasadas.

1.10.1.1. Tipos de material didáctico

Los materiales didácticos se crean basándose en las necesidades del usuario y tratando de resolver un problema en específico. Por lo tanto, es necesario definir el área que se quiera desarrollar y reforzar los conocimientos.

Tabla 5

Tipos de materiales

Tipos de materiales	Descripción
Impreso	Considera todo tipo de material plasmado papel tal como: libros, álbumes, manuales, etc.
Gráfico y Visual	Considera todo tipo de material gráfico e ilustrativo en combinación con el texto. Por ejemplo, vallas, imágenes.
Informativo	Considera todo material que proporcione información explícita, por ejemplo, diccionarios, periódicos, artículos, etc.

Nota: En esta tabla se puede evidenciar los tipos de materiales didácticos se pueden implementar en la educación.

1.11. Enfoques del diseño gráfico

Es un arte gráfico que combinado con la tecnología se encarga de comunicar ideas traducidas en forma, para lo cual las imágenes y estilos de tipografía son sus herramientas primordiales. Además, se encarga de llamar la atención, estimular e informar mediante la creación y elaboración de proyectos pedagógicos, sociales entre otros.

1.11.1. Enfoque del diseño gráfico en la educación primaria

El diseño gráfico forma parte fundamental en el área de la educación, ya que los elementos gráficos resultan atractivos, fusionando la originalidad y el dinamismo. Además, el diseño debe adaptarse y ser flexible de tal forma que los niños se sientan motivados en el desarrollo de las actividades.

Según Moreno (2015), menciona que en el Ecuador el diseño gráfico está inmiscuido en diferentes áreas de la comunicación visual (vallas publicitarias, post, etc.), no obstante, su incidencia dentro de la educación es deficiente.

Por lo tanto, es importante el desarrollo de este tipo de investigaciones para mejorar el rendimiento de los educandos y fortalecer los métodos de enseñanza.

1.11.2. Enfoque del diseño gráfico en la elaboración de material didáctico

El diseño gráfico es muy importante al momento de elaborar materiales didácticos, ya que gracias a los conocimientos que brinda esta disciplina se puede diagramar, agregar color, tipografías, elementos gráficos, etc. que cumplan un objetivo dentro de la composición, pero, sobre todo, que comuniquen algo a su interlocutor.

Cuando el material didáctico construido tiene una composición lo bastante efectiva, podemos asumir que cumple con su funcionalidad y objetivo que es la de brindar a su interlocutor una experiencia dinámica y atractiva capaz de facilitar su aprendizaje, desarrollando su capacidad cognitiva.

1.12. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

La investigación cualitativa abordada en este documento parte con la definición de la problemática de lectoescritura que presentan los niños y niñas del centro pedagógico Wawa Wasi Club, por lo tanto es necesario la recopilación teórica de la educación con los posibles trastornos en el aprendizaje de los infantes y, sobre todo, el problema de la lectoescritura. Además, se profundiza en la importancia del juego como método de enseñanza-aprendizaje mismo que influye en el desarrollo motriz y social de los niños y niñas.

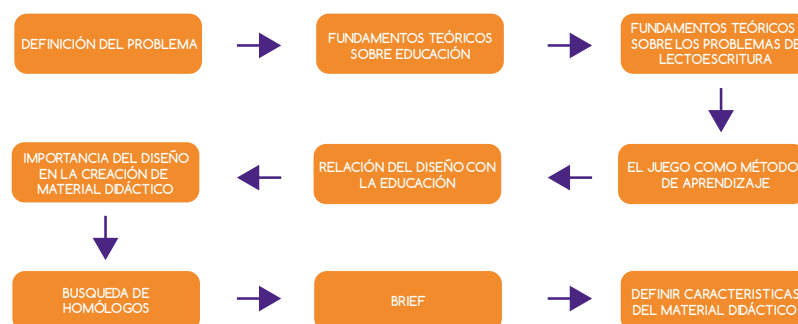
Se define la conexión existente entre el diseño y la educación, considerando que es posible diseñar para educar, por consiguiente, se analiza la importancia del material didáctico como aporte en la enseñanza, utilizado como método alternativo a la educación tradicional.

En búsqueda de la solución al problema de la lectoescritura, se definen homólogos que han favorecido en el desarrollo de la problemática.

Con la creación del Brief se busca conocer la realidad de los niños dentro de su entorno de aprendizaje y, a su vez, determinar el tipo de material didáctico que se ajusta a sus necesidades, concluyendo en la diagramación de un libro impreso.

Figura 5

Flujo de trabajo y metodología de investigación



Nota. Metodología de investigación cualitativa.

1.13. BRIEF

BRIEFING

DATOS GENERALES DE CENTRO PEDAGÓGICO

Red social institucional (Facebook):

Encargada: Licenciada Mayra Maji.

Dirección: Azuay, Cuenca, Barrial Blanco.

Horario de atención: Matutino 8 am a 13 pm y Vespertino de 15 a 18 pm.

IDEA DE PROYECTO

Se pretende elaborar un esquema gráfico (diagramación) para la creación de Leesc, un libro dedicado para la enseñanza de la lectoescritura.

La diagramación, conjuntamente con el diseño permitirá el desarrollo del material didáctico con base a las sugerencias y necesidades que facilite el centro pedagógico Wawa Wasi Club considerando que la edad de los participantes es de 6 a 10 años.

Partes de plan

Definición de plan.

Definición de material didáctico.

Recolección de información sobre homólogos.

Producción de marca de Leesc.

Diagramación y diseño de Leesc.

Exhibición inicial del libro Leesc.

Corrección de errores en la creación de Leesc.

Presentación de producto terminado.

Período de realización de plan.

Se plantea un período aproximado de un mes y medio dentro del cual se efectúa la primera visualización del libro. En 14 días posteriores, se ejecutaron las correcciones observadas, mismas que consideran los contenidos visuales y escritos, además de diagramación y diseño.

Meta primordial a lograr con base a la idea de proyecto

Desarrollar Leesc como material didáctico para la implementación en el centro pedagógico Wawa Wasi Club, cumpliendo con las técnicas del diseño gráfico y enfocado en la enseñanza de la lectoescritura a niños de 6 a 10 años.

ACERCA DE LA INSTITUCIÓN

Inicios

Institución creada por pedagogos de la Universidad del Azuay en el año 2021, bajo la consigna de ayudar a los niños, niñas y adolescentes que presentan dificultades con el método tradicional de educación mismos que se basan las instituciones educativas públicas y privadas dentro de la ciudad de Cuenca. Con su creación se impone el deseo de apoyar a los infantes a desarrollar sus habilidades aplicando métodos didácticos y lúdicos, incluyendo actividades para que los niños y niñas se sientan cómodos aprendiendo.

El centro pedagógico Wawa Wasi Club brinda su apoyo y seguimiento en las asignaturas básicas que plantea el Ministerio de Educación del Ecuador tal como Lengua y literatura, Ciencias Naturales y Sociales y de enfoque Matemático.

Está ubicado en las calles Julio Jaramillo y Barrial Blanco en la ciudad de Cuenca provincia del Azuay.

Misión

“Wawa Wasi Club” es un centro pedagógico privado que se enfoca, principalmente, a encaminar, apoyar a niños, niñas y adolescentes en el desarrollo de habilidades en el área del aprendizaje, busca el bienestar de sus educandos para que se conviertan en forjadores de un futuro con excelencia.

Visión

Ser líderes en el acompañamiento de niños, niñas y adolescentes utilizando métodos de enseñanza interactivos actuales de tal forma que se brinde un conocimiento de calidad a los participantes.

1.14. HOMÓLOGOS

1.14.1. Análisis tipológico

En la actualidad existen un sin número de materiales, herramientas, softwares y aplicaciones móviles destinadas a la enseñanza y aprendizaje de las diferentes asignaturas, sin embargo, para el tema que nos compete hemos tomado como referencia a tres de los principales y más utilizados por los docentes para reforzar la lectoescritura.

1.14.1.1. Libro de “NACHO”

Sin duda alguna, Nacho es uno de los libros más recordados y utilizados a partir de los años 70's, ya que gracias a su estructura y contenido permitía introducir y reforzar tanto en la lectura como en la escritura a los niños y niñas.

Nacho es una herramienta alternativa que consta de 96 páginas impresas en ambos lados a full color, además, el lenguaje utilizado es básico y comprensible para los niños.

Figura 6

Libro Nacho: inicial de lectoescritura



Nota: Uno de los primeros libros utilizados para la enseñanza de la lectoescritura. Tomada del libro Nacho.

1.14.1.2. Proyecto “YMAGINA” juego para el aprendizaje de lectoescritura

Figura 7

Página de Inicio de Ymagina



Nota. Ymagina es una app móvil destinada a la enseñanza de la lectoescritura en niños.

Fuente. (Ymagina, 2020).

Ymagina es sin duda una de las apps más recomendables para la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura, ya que puedes personalizar y categorizar las actividades de acuerdo al nivel de lectura o escritura en la que se encuentren los niños, además se puede escoger el ejercicio que mejor se acople a sus deficiencias.

Para esto dentro de su interfaz existen 5 apartados diferentes que cumplen el mismo objetivo pero que su aplicabilidad y desarrollo es diferente.

Figura 8

Interfaces internas de la aplicación Ymagina



Nota. Interacción con las interfaces de Ymagina: Cópíame, Léeme, Deletréame, Tecléame y Diviértete. Fuente. (Ymagina 2020)

1.14.1.3. Mi Libro Mágico

Mi Libro mágico es un material didáctico para niños con problemas en la lectura y escritura, que incluyen actividades básicas para el desarrollo intelectual tales como completar frases simples, escribir nombres de objetos, colorear y unir. Este libro fue creado por Carmen Espinoza en México.

Figura 9

Mi Libro Mágico: Portada y actividades.



Nota. Libro mediante el cual la autora pretendía introducir al aprendizaje de la lectoescritura a los niños mexicanos.

2. CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DEL DISEÑO

Con base a lo definido en la metodología de la investigación, con la creación de libro de lectoescritura, que estará dividido en tres tomos de vocales, sílabas y lecturas, con la finalidad de categorizar a los estudiantes y asignarles un nivel de acuerdo a la evaluación realizada por el educador, el producto se basa en el método de diseño DESIGN THINKING, mismo que permite empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar hasta llegar a establecer un libro titulado LEESC.

Figura 10

Flujo de trabajo: metodología del Diseño



Nota. Para desarrollar el libro, Leesc, se estableció un flujo de trabajo que permitiera fusionar la teoría con la metodología del diseño, Design Thinking, para obtener el mejor resultado posible que se adapte al usuario y a las necesidades sociales de los educandos.

2.1. Design Thinking

El Design Thinking es una metodología del diseño cuyo objetivo principal es la creación de productos o servicios que se adapten a las necesidades tanto del público objetivo como las del mercado, haciendo que estas sean competitivas y, sobre todo, funcionales.

Dado que, el Design Thinking inmiscuye al usuario final en todo el proceso creativo con el fin de que este sea el actor principal en la construcción del producto o servicio.

Y para esto se han implementado una serie de pasos a seguir con el afán de que esta metodología cubra todos los campos de acción, empezando por conocer al usuario y su entorno

(empatizar), para luego cribar esa información (definir), y proponer varias soluciones prácticas al problema establecido con base a la información obtenida (idear), mientras que para el siguiente paso tenemos que traducir las ideas en formas (prototipar) y, finalmente, cuando todo el producto este culminado hacer un análisis funcional con el público objetivo (evaluar).

Figura 11

Metodología del diseño: Design Thinking



Nota. Pensamiento de Diseño o Design Thinking, pasos para determinar el producto final que mejor se adapte al público objetivo.

Sin embargo, la estructura del Design Thinking permite al investigador replantearse y reestructurar el servicio o producto en cualquier momento.

3. CAPÍTULO III: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

Para la creación del material didáctico planteado en esta investigación fue necesario aplicar una metodología del diseño que se ajuste a las especificaciones requeridas por el usuario final, pero, sobre todo, que se adapte y resuelva el problema evidenciado. Para esto hemos considerado al Design Thinking como actor principal y base fundamental en el desarrollo de la propuesta gráfica de la investigación.

3.1. FORMA

En este apartado detallaremos todo el proceso de creación del material didáctico, desde la población y muestra de nuestro usuario final hasta la elaboración del logotipo, el naming, las ilustraciones, el contenido de los libros finales, etc.

3.1.1. Población y muestra

La población de nuestra investigación se encuentra en el centro de apoyo pedagógico Wawa Wasi Club, ubicado en la calle barrial blanco.

Mientras que, la muestra que manejamos fue de 10 personas, entre niños y niñas, que tienen problemas de lectoescritura y que se encuentran en un rango de edad de 6 a 10 años.

3.1.2. Requerimientos del Diseño

Una vez realizadas las investigaciones conceptuales y contextuales entorno a la problemática establecida y de analizar la realidad de nuestro público objetivo procederemos a continuar con la definición, la ideación y el prototipado de los elementos gráficos a utilizar para el desarrollo de la propuesta gráfica.

Figura 12

Design Thinking: Definir, Idear y Prototipar

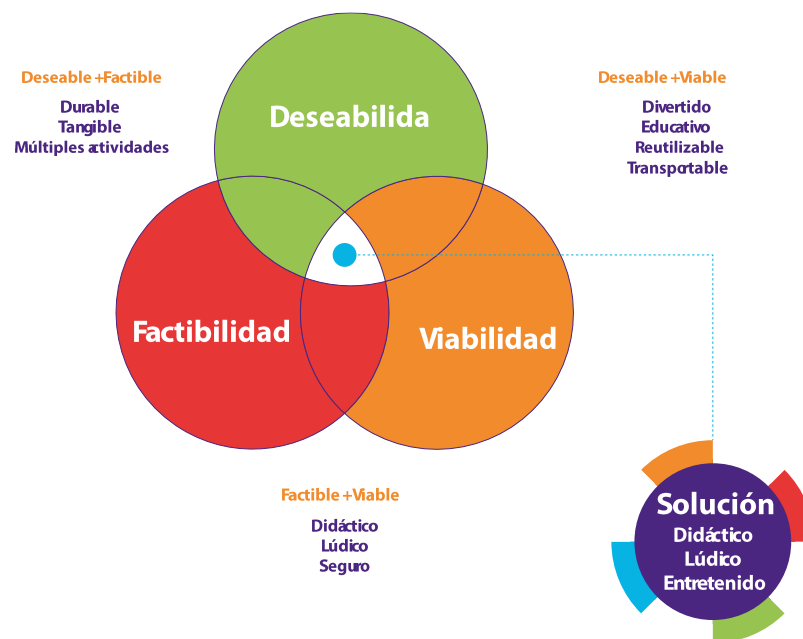


Nota. Una vez socializado y visualizado las necesidades del usuario se procede con los siguientes pasos del Design Thinking para transformar las ideas en formas gráficas.

Además, la metodología del diseño que hemos utilizado tiene como prioridad tres cosas para que el producto sea lo más ajustable a la realidad y necesidades del usuario final y son: la deseabilidad, la factibilidad y la viabilidad.

Figura 13

Lupas del Design Thinking para el desarrollo de productos o servicios.



Nota. El material didáctico debe presentar los 3 objetivos: deseabilidad, factibilidad y viabilidad, con el fin de crear un material lúdico entretenido. Fuente: Gondomar & Mor (2021).

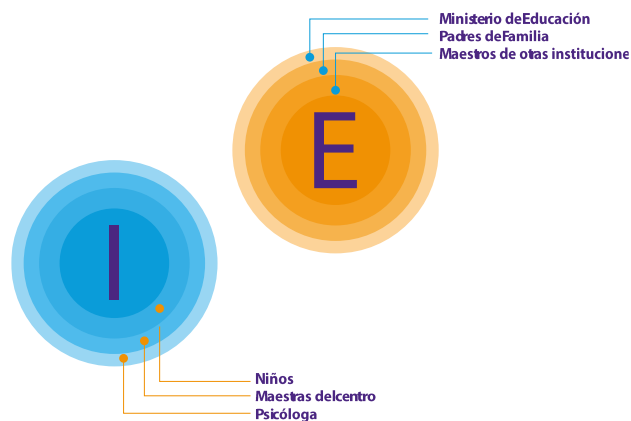
Para que un producto o servicio genere un gran impacto primero se debe considerar que este sea deseado por el nicho de mercado y así genere un gran impacto, además, también debe ser factible, es decir, que no sea complejo de entender y, finalmente, que sea viable, es decir, que se pueda sostener en el tiempo.

3.1.3. Mapa de Públicos

En este apartado se realizarán dos listados que permitirán detectar específicamente a qué públicos, además de nuestro nicho, podríamos ayudar con el material didáctico que estamos desarrollando en este proyecto de titulación. Además, con el mapa de públicos podemos jerarquizar a los actores tanto internos como externos.

Figura 14

Públicos objetivos de LEESC: Internos y externos.



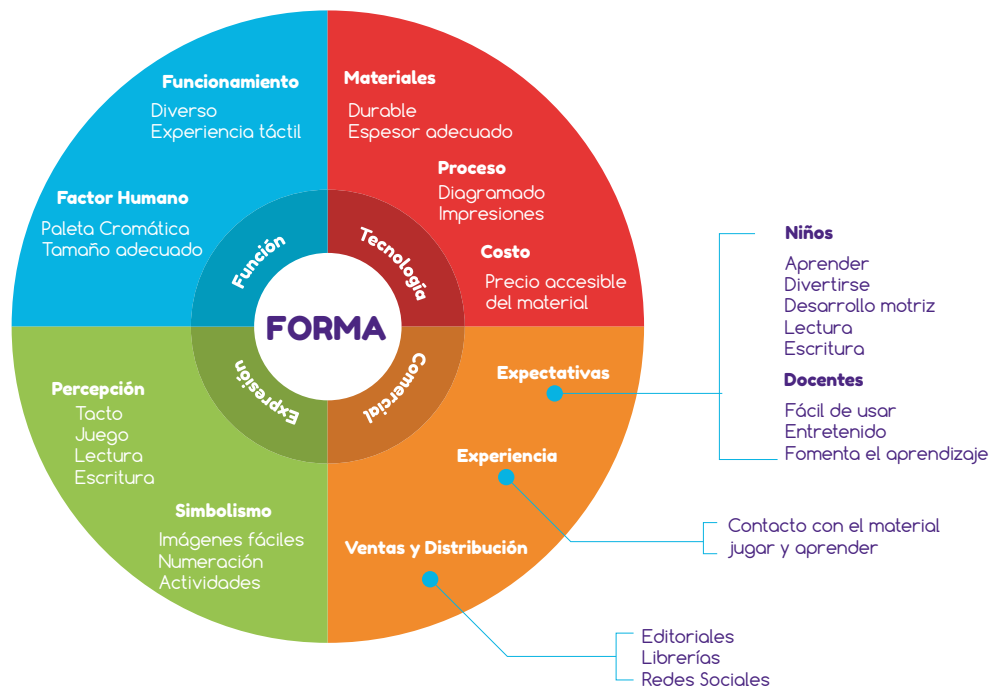
Nota. Leesc pretende ser un libro multidisciplinario, que apoye a diferentes públicos tanto internos como externos. Fuente. Costa (2012).

3.1.4. Factores a considerar en el proyecto

Para el desarrollo del material didáctico planteado en esta investigación es necesario conocer los parámetros técnicos y físicos que darán forma al producto final y, nos permitirán conocer la función que va a tener el producto final, la tecnología que se va a utilizar para su desarrollo, la expresión que se espera que tenga cuando ya este interactuando con el público objetivo y, finalmente, lo comercial.

Figura 15

Factores de forma del material didáctico.



Nota. Se describe las características de forma que se debe cumplir para la elaboración y, posterior impresión de un material didáctico. Fuente. Morales (2004).

3.1.5. Definición del Proyecto

Para realizar una propuesta que mejor se adapte a las necesidades del usuario se tuvo que analizar dos cosas: primero indagar sobre el perfil de egreso que deberían tener los niños

de 6 a 10 años de edad y, segundo, analizar el material didáctico proporcionado por la institución, Wawa Wasi Club, para la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura.

Según las licenciadas Calle & Maji (2022) el perfil de egreso de los estudiantes con problemas de lectoescritura y según el grado en el que se encuentran, 4 niños deberían ya saber leer y escribir correctamente (alfabética), 3 niños deberían estar en la etapa silábica y los otros 3 niños en la etapa silábica-alfabética. Mientras que, el material proporcionado por las docentes es descargado del internet o, a su vez, utilizan el libro NACHO.

Una vez conocidas estas dos variables se procedió a definir el material didáctico dando como resultado la creación y diagramación de un libro con tres tomos diferentes: el primero se centrará en el aprendizaje de las vocales, consonantes, grafías y fonemas; el segundo libro se enfocará en la construcción de sílabas, sílabas compuestas y las palabras y; el tercer libro estará destinado a la elaboración de oraciones, la lectura y la lectura comprensiva.

3.1.5.1. Aspectos generales del Diseño

Para realizar el producto final, primero debemos tomar en cuenta algunos aspectos del diseño gráfico que son importantes para la construcción tanto del logotipo como las ilustraciones y diagramación del libro.

3.1.5.1.1. Elementos gráficos

Está compuesto por todo el material visual que nosotros podamos combinar y ordenar para obtener una composición. Entre ellos tenemos: la línea, los planos, cromática, tipografía, textura, etc.

3.1.5.1.1.1. El Punto

Este elemento gráfico es considerado como la unidad mínima de la comunicación visual, y según Wong (1991) está “representado por un círculo que carece de ángulos y de dirección, sin embargo, un punto también se lo puede representar como un cuadrado, un óvalo o una forma irregular” (pág. 13).

Figura 16

Representaciones del punto según Wong.



Nota. Se presentan las diferentes formas de representar un punto: triangular, cuadrada, circular y formas irregulares. Fuente: Wong (1991).

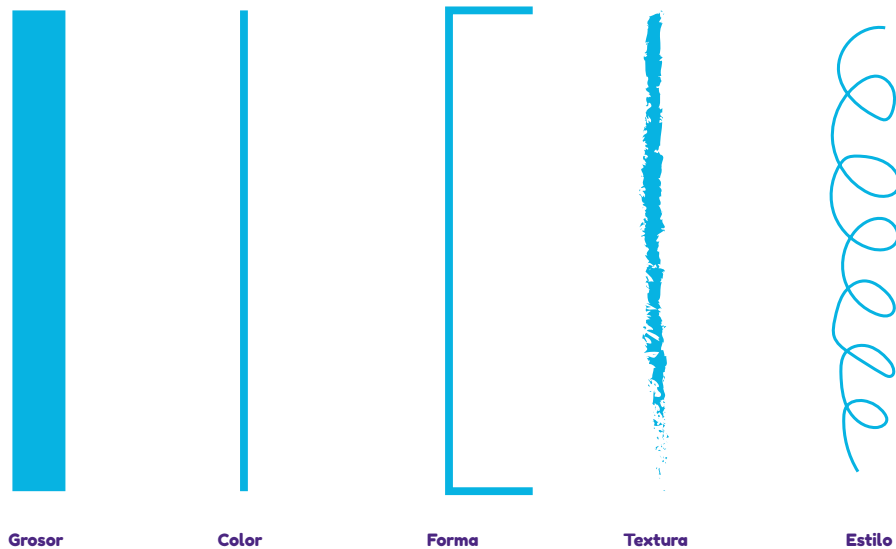
3.1.5.1.1.2. La línea

La línea es la sucesión de puntos que, por lo general, transmiten movimiento dentro de la composición, sin embargo, dependiendo de la forma pueden transmitir una sensación de encierro. Es por esta razón que es importante determinar la funcionalidad de la línea dentro de la composición para saber cuál es la que conviene utilizar.

Además, para el portal web Red Gráfica Latino Americana (s.f), “su presencia crea tensión en el espacio donde la ubiquemos y afecta a los diferentes elementos que conviven con ella”.

Figura 17

La forma como Línea según Wong.



Nota. En la línea como forma se puede evidenciar diferentes tipos y que pueden tener grosor, color, formas, texturas y estilos que combinados resultan atractivos en una composición.

Fuente. Wong (1991).

3.1.5.1.1.3. El plano

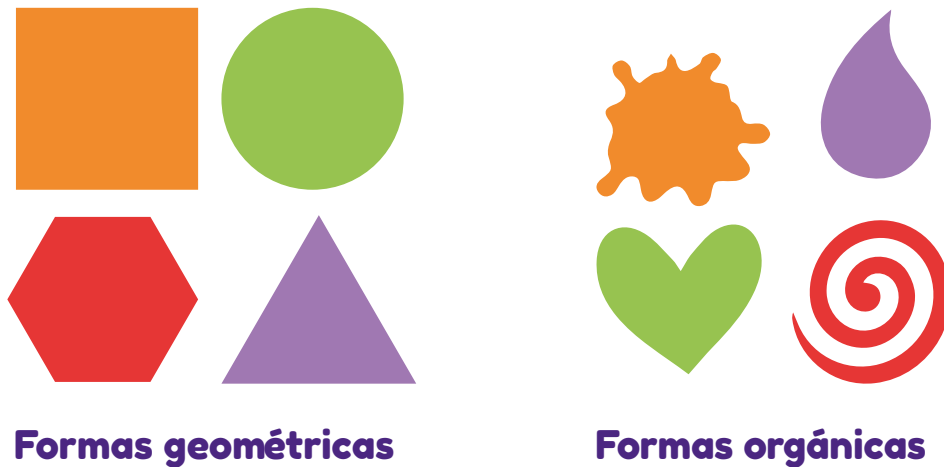
Es un elemento visual bidimensional que está delimitado por líneas que dan forma a su estructura. Por lo tanto, el plano tiende a tener formas geométricas o formas orgánicas.

- Las formas geométricas están marcadas por los cuadrados, triángulos, círculos etc.
- Las formas orgánicas no tienen una estructura intrínseca ya que son trazos diseñados al libre albedrío del autor.

Mientras que para Wicius Wong un plano es el recorrido de una línea que tiene altura y anchura, pero no profundidad, además tiene posición y dirección.

Figura 18

El plano como forma según Wong.



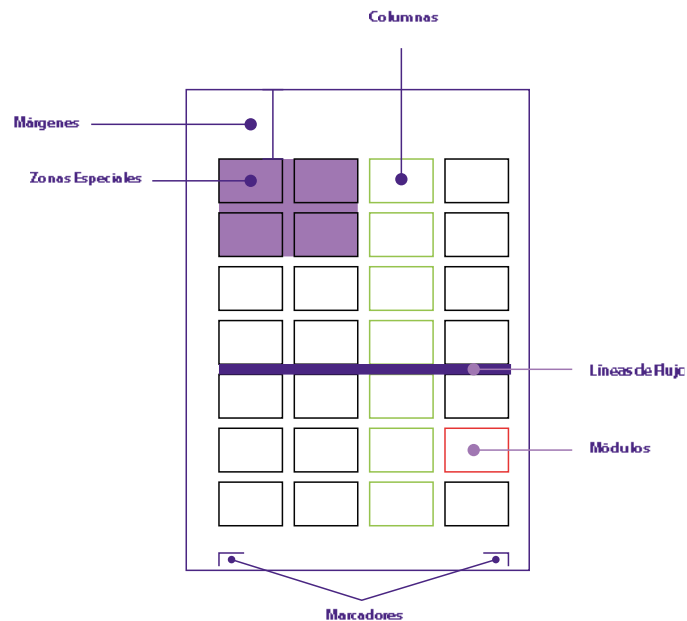
Nota. Las formas geométricas resultan de una fórmula matemática, mientras que las orgánicas están relacionadas con la naturaleza e imaginación del desarrollador. Fuente. Wong (1991).

3.1.5.1.1.4. La retícula

Según la INESEM (2019) en su portal web define a la retícula como “un conjunto de líneas y guías que distribuyen el espacio compositivo de manera organizada”. Por lo tanto, el objetivo principal de las retículas es la de brindar “uniformidad, armonía y coherencia” dentro de una composición ya sea gráfica o textual en la cual se esté trabajando. Para lo cual, el mismo portal web define algunos parámetros a considerar en una retícula cuando se va a diagramar un proyecto editorial.

Figura 19

Parámetros del diagramado editorial.



Nota. Se puede evidenciar la estructura que una página debe tener al momento de diagramar, además de colocar los márgenes y marcadores.

- **Los márgenes:** Son los límites en los que se debería incluir el contenido principal.
- **Líneas de flujo:** Marcan un orden tanto horizontal como vertical.
- **Módulos:** es la unidad mínima que se puede utilizar para la diagramación.
- **Zonas especiales:** espacio en donde se puede colocar uno o varios elementos que sean significativos e importantes dentro de la composición.
- **Marcadores:** este lugar está destinado para la numeración de las páginas

3.1.5.1.1.5. Color

El uso del color como elemento visual es muy importante ya que nos permite expresar una intencionalidad, además, de causar una sensación en nuestro interlocutor.

Y para la Real Academia Española (RAE) color es la “sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda” (RAE, 2020).

3.1.5.1.1.6. Tipografía

Es un conjunto de símbolos denominados letras que permite comunicar a través de la escritura y es considerada como un arte dado que se puede expresar ideas, sensaciones, estilos, etc. Entre ellas podemos distinguir tres grandes grupos: las Serif, Sans Serif y las scripts o manuscritas:

Las Serif, las podemos definir como el tipo de letra que tiene adornos en sus terminaciones.

La tipografía Sans Serif o sin serifa son las que no tienen terminaciones externas, es decir, sus cortes son más limpios, rectos y, en algunos casos redondeados, permitiendo una mayor legibilidad.

Las manuscritas o script, son un tipo de letras que hay que tener cuidado al utilizarlas, ya que pueden generar un conflicto al momento de su lectura ya que no son legibles en párrafos grandes.

Figura 20

Grupos y tipos de tipografías.



Nota. Se puede evidenciar las diferencias que existen en los grupos tipográficos ya que unas tienen terminaciones que adornan a la letra (serif), las que tienen terminaciones limpias (Sans Serif) y las que se usan en ocasiones limitadas (script).

3.1.5.1.1.7. Textura

La textura, por lo general, está relacionada con la forma física del material o con “la calidad superficial de los cuerpos, ya sean sólidos o líquidos” (Velasco, 1976, p. 43).

3.1.6. Ideación

Una vez culminada la investigación y analizado lo que es conveniente para nuestro público objetivo se procederá a realizar la ideación, paso fundamental dentro del Design Thinking, ya que nos permitirá ir construyendo el producto final con bases del diseño.

Asimismo, nos ayudaremos de la figura 15 en donde nos especifica que el material a utilizar es primordial, ya que este debe activar el sentido del tacto.

Los libros son sumamente interactivos, cargados de actividades que promueven e incentivan al niño a aprender a leer y escribir, además su lenguaje es sumamente básico para la comprensión tanto de las indicaciones como de las lecturas que están inmersas en cada uno de los libros.

Además, el contenido de los libros está dividido (vocales, sílabas y lecturas) para ayudar a las maestras a determinar cuál es la mejor opción para el niño, pero, todo dependerá del nivel de lectoescritura en el que este se encuentre.

3.1.6.1. Naming

Colocar un nombre en un producto o servicio es de suma importancia, ya que este nos permitirá diferenciarnos de la competencia y, a su vez, ser reconocidos y recordados por el nicho de mercado.

Por lo tanto, el nombre que nosotros hemos escogido para el desarrollo del material didáctico se basa en la abstracción de las palabras lectura y escritura, dando como resultado LEESC. Un nombre bastante llamativo y fácil de pronunciar.

3.1.6.2. Descripción de las actividades

Leesc, es un libro destinado a la enseñanza de la lectoescritura en niños de 6 a 10 años de edad y, para esto, se ha construido 3 tomos (vocales, sílabas y lecturas) con el afán de que el educador pueda utilizarlos de acuerdo a las deficiencias que tenga el estudiante.

3.1.6.2.1. Leesc vocales

Este tomo es la parte introductora a todo lo que conlleva la lectoescritura. Lo que se pretende es que el niño desde un inicio vaya reconociendo lo fundamental, es decir, las vocales, las consonantes, la estructura de las letras o grafías y, por último, sus sonidos o fonemas.

Para esto hemos diagramado y configurado, conjuntamente con las docentes del centro de apoyo pedagógico, un sin número de actividades que promuevan tanto la lectura como la escritura y la motricidad del estudiante.

Figura 21

Portada de Leesc: Vocales.



Nota. En este tomo se podrá encontrar actividades introductorias al aprendizaje de las vocales.

3.1.6.2.2. Leesc Sílabas

Para estas instancias los niños con problemas de lectoescritura ya tienen un conocimiento previo de las letras (grafías y fonemas), sin embargo, aún no pueden juntarlas para formar sílabas o palabras, por lo tanto, la finalidad de este tomo es lograr que el estudiante mediante las actividades propuestas pueda satisfacer esas necesidades.

Figura 22

Portada de Leesc: Sílabas.



Nota. En este tomo se podrá encontrar actividades relacionadas con la formación de sílabas y palabras.

3.1.6.2.3. Leesc Lectura

El objetivo de este tomo de Leesc es incentivar a los estudiantes a realizar una lectura comprensiva, mediante la cual se pueda activar la memoria a corto para que los estudiantes puedan desarrollar efectivamente las actividades propuestas por los investigadores.

Figura 23

Portada de Leesc: Lectura



Nota. En este tomo se encontrarán actividades destinadas al desarrollo de la lectura y lectura comprensiva.

3.1.6.3. Ilustración Infantil

La ilustración según Durán (2005, como se citó en Moral, 2018) es un “lenguaje específico, con sus elementos, códigos, sintaxis y propiedades secuenciales mismos que están plenamente capacitados para transmitir mensajes narrativos completos y eficaces” (pág. 5).

Entonces, cuando se hace uso de la ilustración en la literatura infantil, por lo general, se puede omitir el uso del texto, sin embargo, Salysbury & Styles (2012, como se citó en Aguado & Villalba, 2020) dicen que una ilustración es una “imagen que complementa el texto existiendo una interdependencia entre ambos al transmitir un contenido” (pág. 340).

Por lo tanto, la fusión entre ilustración y texto es sumamente importante en la educación infantil ya que esta promueve el desarrollo intelectual, imaginativo y creativo del lector, Además, según la docente Calle (2022) dice que los libro que contienen ilustraciones o imágenes llamativas incentivan a leer a los niños.

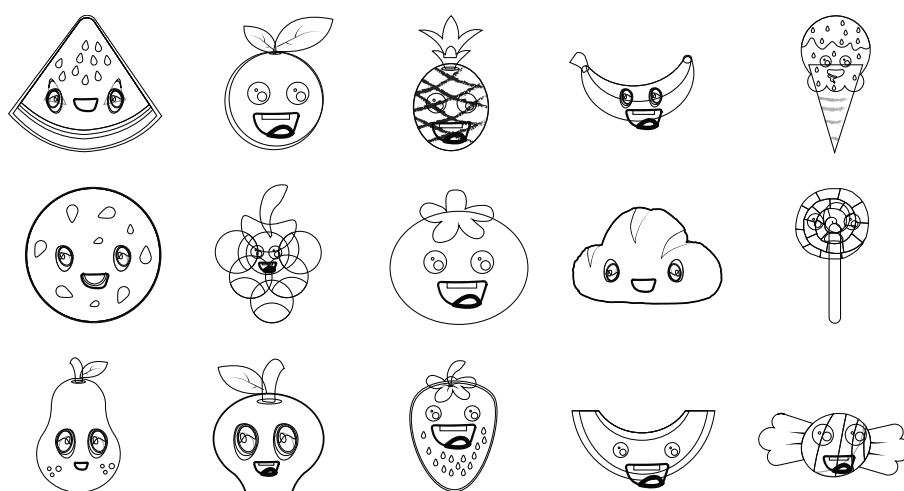
3.1.6.4. Construcción de las Ilustraciones de Leesc

Las ilustraciones realizadas para la elaboración de los tres tomos de Leesc fueron cuidadosamente escogidas con respecto a nuestro público objetivo, ya que estos son elementos visuales que ellos pueden reconocer con mayor facilidad, permitiendo que la fusión texto ilustración sea complementaria.

Por ejemplo, escogimos las frutas y golosinas, ya que estas están presentes en la vida cotidiana de los educandos y son fáciles de recordar tanto su nombre como su sonido.

Figura 24

Bocetos de las ilustraciones: Frutas y golosinas.

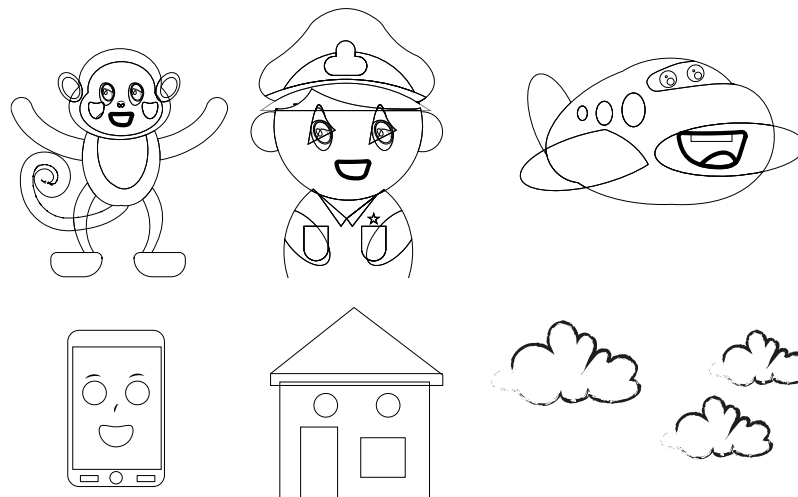


Nota. Las ilustraciones fueron creadas fusionando dos estilos: cartoon y kawaii. Mismos que dan un sentido más divertido e infantil. Además, están realizadas con las formas básicas, es decir, círculos, triángulos, etc.

Además, también generamos ilustraciones de animales, cosas y profesiones para dar variedad en los contenidos de Leesc.

Figura 25

Bocetos de las ilustraciones: animales, cosas y profesiones.



Nota. Se realizaron ilustraciones que los niños puedan reconocer de acuerdo a experiencias ya vividas, ya que estas permiten una mayor comprensión de las actividades.

Además, todas las ilustraciones que hemos realizado tienen una tendencia cartoon (expresiones exageradas) y kawaii (trazos fáciles), en donde los dibujos tienen ojos grandes y expresiones faciales bastante exageradas para provocar en su interlocutor ternura, alegría, etc.

Figura 26

Expresiones faciales de las ilustraciones.



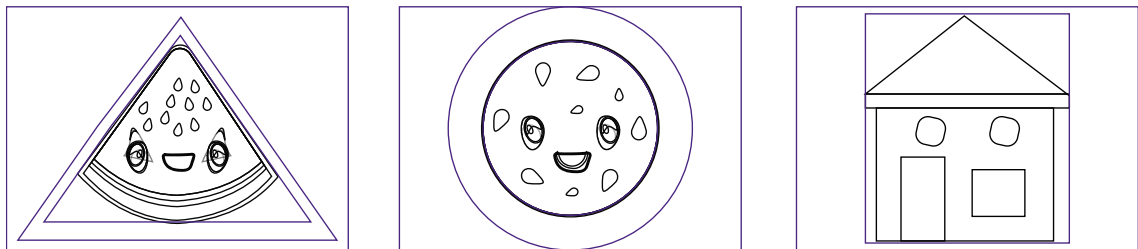
Nota. Las expresiones faciales siempre denotarán alegría y ternura.

3.1.6.5. Forma

Hemos utilizado las formas básicas para la elaboración de las ilustraciones, ya que el estilo Kawai así lo determina: sencillo pero llamativo.

Figura 27

Formas utilizadas para la construcción de las ilustraciones.



Nota. Según el estilo kawaii el uso de las figuras básicas es esencial para el desarrollo de las ilustraciones.

3.1.6.6. Color

El color es un elemento visual muy importante dentro del diseño gráfico ya que nos permite, a través de él, crear emociones, sensaciones y, sobre todo, transmitir mensajes específicos, de acuerdo al significado que se le haya asignado según estudios que lo refieren.

Por ejemplo, se define algunos colores de la siguiente manera (Bustos, 2012, pág. 20):

- El rojo representa la fuerza, la energía, la pasión y el fuego.
- El verde está relacionado con la naturaleza y lo fresco.
- El violeta evoca el misterio y la lucidez.
- El marrón simboliza el otoño, el equilibrio, etc.
- El azul representa la calma, el reposo e inteligencia.

Para propósitos de esta investigación hemos utilizado algunas paletas de color: una para el logotipo, otras para la creación de las ilustraciones con el fin de acercar el contenido de Leesc a la realidad que los educandos conocen.

3.1.6.6.1. Logotipo

Para el logotipo utilizamos colores muy llamativos ya que este es la carta de presentación. Además, que le dotamos de un estilo cartoon para que llame la atención de los niños e incite a abrir y mirar el contenido.

Figura 28

Cromática del logotipo de Leesc.



Hexo: E73535
R: 231 C: 0
G: 53 M: 89
B: 53 Y: 78
K: 0

Hexo: F28C2B
R: 242 C: 0
G: 140 M: 53
B: 43 Y: 88
K: 0

Hexo: 97C44E
R: 151 C: 49
G: 196 M: 0
B: 78 Y: 83
K: 0

Hexo: 03B4E3
R: 3 C: 72
G: 180 M: 4
B: 227 Y: 5
K: 0

Hexo: A177B3
R: 161 C: 43
G: 119 M: 59
B: 179 Y: 0
K: 0

Hexo: 4A2683
R: 74 C: 89
G: 38 M: 100
B: 131 Y: 0
K: 0

Nota. Hemos tomado la cromática del centro de apoyo pedagógico para la elaboración de la imagen corporativa de Leesc.

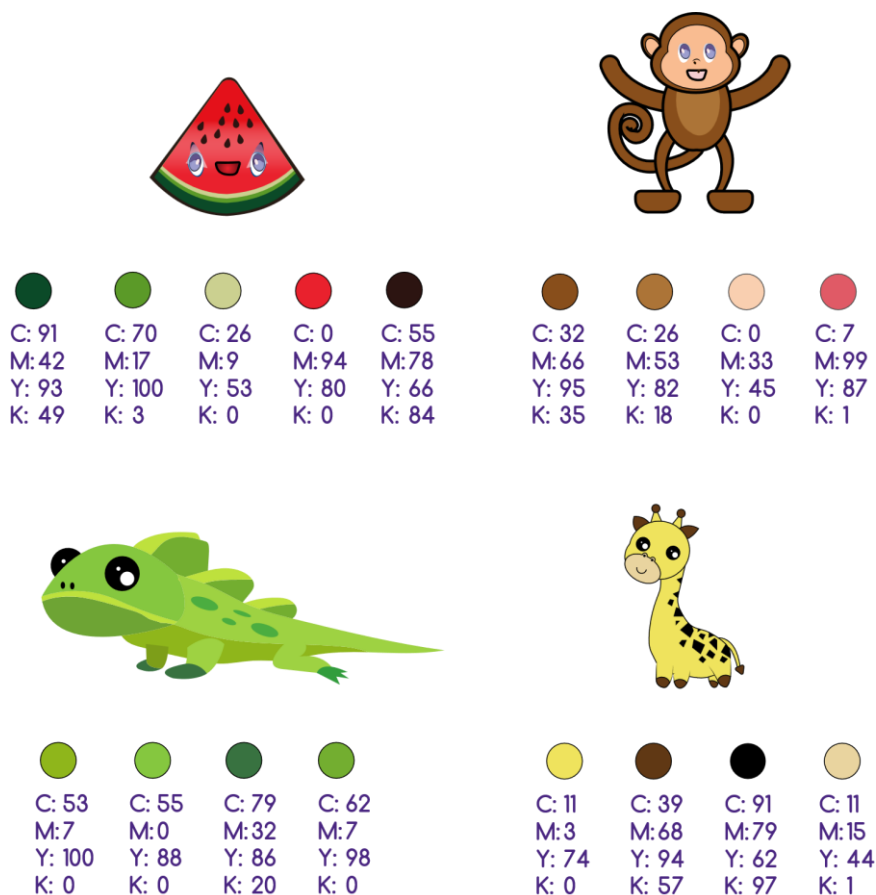
3.1.6.6.2. Ilustraciones

Las ilustraciones son un complemento necesario para el desarrollo de cualquier material visual, ya sea editorial, digital, impreso, etc., y tienen por objetivo principal “motivar al educando y despertar la imaginación del mismo” Jiménez et al. (s.f).

Además, la ilustración dotada de color brinda la posibilidad al estudiante de comparar tanto la ilustración con objetos, animales o cosas que ya conoce y están inmersos en su entorno.

Figura 29

Cromática de las ilustraciones de Leesc.



Nota. La cromática de las ilustraciones fueron de acuerdo a los colores que tienen los animales en la vida real, para que los niños puedan asociarlos directamente y no los confundan.

3.1.6.7. Tipografía

En una composición gráfica es de suma importancia elegir bien la tipografía ya que de esta dependerá la legibilidad del contenido. Además, la tipografía, debe convertir una idea en un mensaje visual.

Para efectos de esta investigación, hemos utilizado dos tipos de fuentes para lograr un contraste en la diagramación del contenido. Las tipografías que se usaron son: la Fredoka One y las Comforta Bold, Light y Regular.

Además, se escogieron estas dos familias tipográficas ya que permiten al usuario final, niños de 6 a 10 años, identificar con mayor facilidad las grafías de las letras y su forma.

La Fredoka One es una tipografía sans serif o sin serifa, es decir, que no tiene ningún adorno en sus terminaciones, además, es legible. Según Brandao (2017), esta fuente se utiliza para comunicar felicidad, diversión, entusiasmo, etc.

Dentro de nuestra composición la utilizamos para los títulos por su forma gruesa e imponente.

Figura 30

Fredoka One: Tipografía Principal



Nota. Se utilizó esta familia tipográfica para los títulos que su volumen es más grueso por lo tanto imponen autoridad.

Mientras que, la segunda familia tipográfica que utilizamos para el desarrollo de Leesc fue la Comforta (light, regular y bold), también pertenece al grupo Sans Serif, ya que sus terminaciones son limpias, permitiendo a su interlocutor diferenciar cada letra.

Por lo tanto, elegimos Comforta, en cualquiera de sus versiones, para colocar los subtítulos y todas las indicaciones plasmadas en las actividades de Leesc.

Figura 31

Comforta: Tipografía Secundaria.



Nota. Se utilizó esta familia tipográfica para contrastar los títulos de los subtítulos y demás contenido de las actividades propuestas en Leesc.

En un análisis realizado de Walker (s.f, como se citó en Acevedo, 2013) hace referencia al tamaño ideal que debe tener la tipografía, sobre todo, cuando se trata de material didáctico para niños, ya que ellos prefieren letras grandes, mayores de 24pts.

Es por esta razón que hemos utilizado letras grandes para especificar tanto los títulos como el texto descriptivo e instruccional del contenido de Leesc.

Figura 32

Títulos y Subtítulos: Puntos de la Tipografía



Nota. Según Walker especifica que la tipografía debe ser grande ya que los niños prefieren textos grandes. Fuente. (Acevedo, 2013).

3.1.6.8. Composición

La composición hace referencia a todo el conjunto de elementos visuales como: “el punto, la línea, el contorno, la dirección, la textura, las dimensiones, las escala y el movimiento” (Cortés, 2018, pág. 22) que hemos utilizado para la creación de una escena. Proporcionando, al final, un arte con armonía, simetría, equilibrio, etc.

3.1.6.8.1. Formato

El portal web Your Children’s Book indica que el formato que se le otorgue a un libro si importa, todo dependerá del objetivo del texto y a quien va dirigido este.

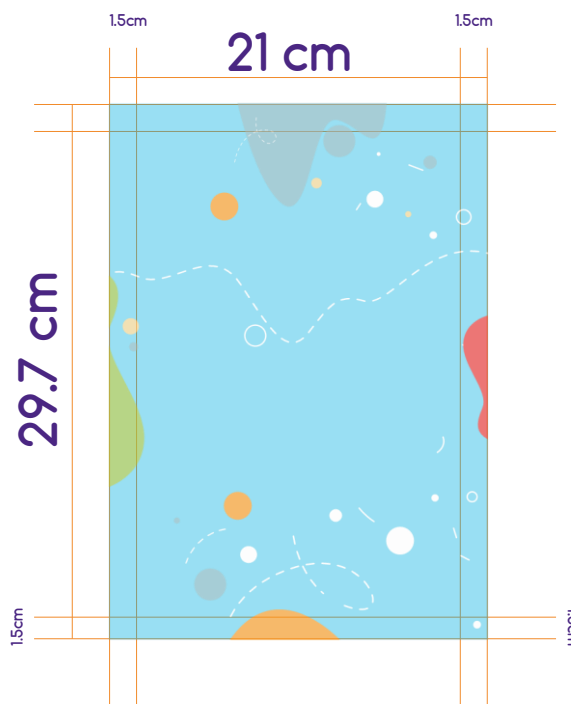
Además, mencionan, que para elegir el tamaño del libro es importante conocer la edad de los niños, por ejemplo,

...si los educandos son menores de 2 años se tendría que diagramar un libro cuadrado de 8 * 8 pulgadas (20,32 * 20,32 cm) y si son mayores de 5 años se implementara una medida de 10 * 8 pulgadas (25,4 * 20,32 cm) (Your childrens Book, 2020).

Entonces, para efectos de esta investigación nos hemos planteado utilizar el formato vertical con medidas de 11,7 * 8,3 pulgadas (29,7 * 21 cm) por página.

Figura 33

Dimensiones y márgenes de las páginas.



Nota. Se puede evidenciar los márgenes establecido para la elaboración de Leesc y el formato, vertical, que se va a utilizar.

Además utilizamos un margen de 1,5 cm en cada lado para evitar que el contenido sea cortado al momento de perfilar o sea tapado al momento de la encuadernación.

3.1.6.8.2. Retículas de las portadas y contraportada de Leesc

Las retículas propocionan uniformidad y simetria a una composición. La utilización de las reticulas en una composición, principalmente, es para dar uniformidad y simetría, sin

embargo, también hacemos uso de este elemento gráfico para que el arte final aplique la regla de los tercios.

Figura 34

Retículas de las portadas de los tomos de Leesc.

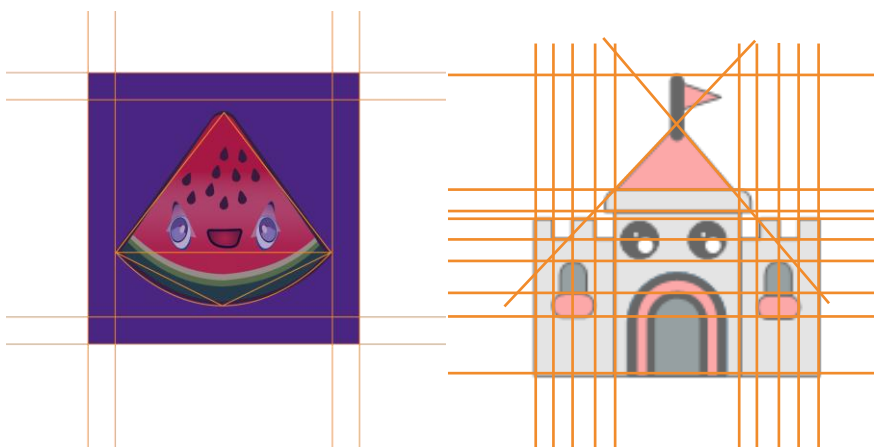


Notas. Se estableció una retícula cuadrada para una mejor distribución de los elementos gráficos dentro de la composición, respetando el margen establecido.

3.1.6.8.3. Retículas de las Ilustraciones

Figura 35

Retículas para la elaboración de las ilustraciones.

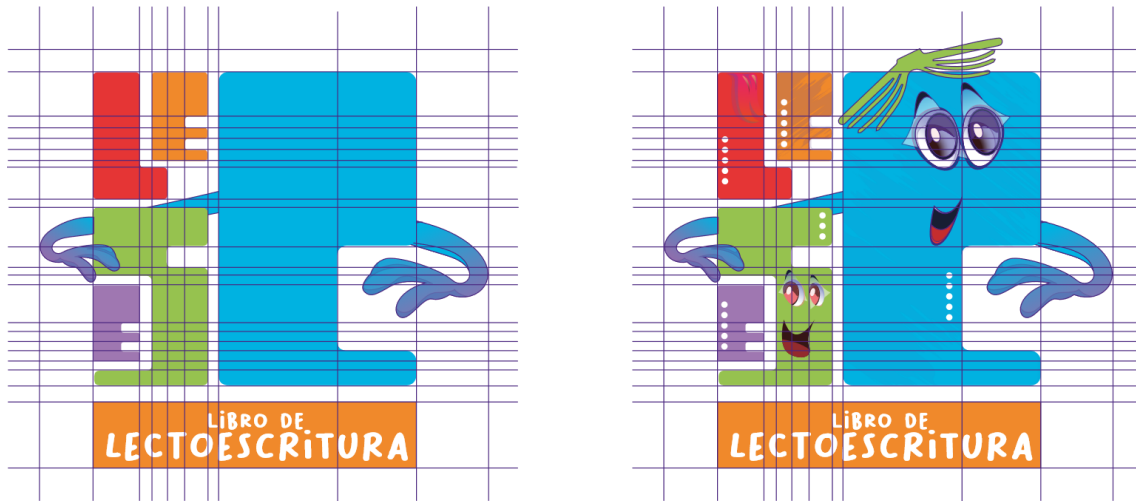


Nota. Se estableció una retícula diferente para la creación de las ilustraciones, dependiendo de la forma de los elementos.

3.1.6.8.4. Identificador gráfico

Figura 36

Retícula del logotipo de Leesc.



Nota. Se estableció una retícula cuadrada que permita la mejor distribución de los elementos.

3.1.7. Prototipado

En esta fase de la metodología del diseño (Design Thinking) se especificará y profundizará en la diagramación de Leesc.

Figura 37

Design Thinking: Prototipado.

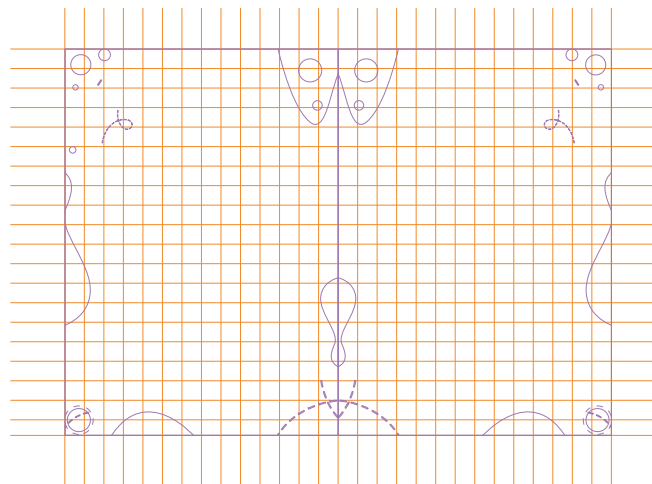


Nota. En este paso se procede a digitalizar los elementos gráficos que tengan una base sólida.

Para esto, partiremos de la construcción del fondo que llevarán todas las páginas de Leesc, con el fin de que tengan una simetría y, luego, determinar en donde va cada elemento ya sea este textual, ilustrativo o numérico.

Figura 38

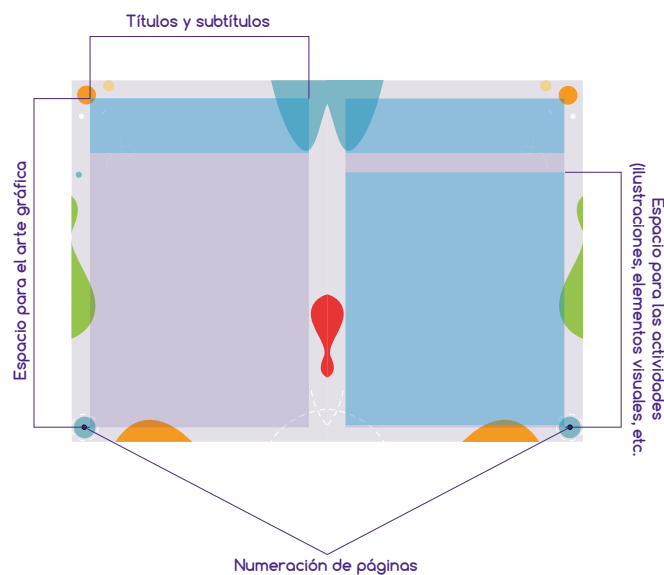
Retícula del fondo de las páginas.



Nota. Se estableció una retícula cuadrada que permita la mejor distribución de los elementos.

Figura 39

Distribución de los elementos gráficos en las páginas.



Nota. Diagrama y ubicación de cada uno de los elementos básicos que debe llevar una página.

Y para una mejor distribución de los textos hemos considerado dividir cada página en cuatro columnas con un medianil de 4mm.

Figura 40

Distribución del contenido en las páginas.



Nota. El contenido debe estar dentro de los márgenes establecidos, además, se utilizó cuatro columnas con un medianil de 4mm.

3.1.8. Evaluación

Figura 41

Design Thinking: Evaluar.



Nota. El último paso de la metodología del diseño, misma que tiene por objetivo validar tanto teórica como con el usuario, para determinar si cumple su objetivo.

Este paso es muy importante, ya que nos permitirá saber si el producto o servicio desarrollado se alinea a las necesidades del usuario final y si este logra satisfacer o solucionar el problema evidenciado.

Para esto, hemos tomado en cuenta dos ejes de evaluación, por un lado, tenemos la de los maestros del centro de apoyo pedagógico (validación teórica) y, el más importante el de nuestro público objetivo (validación con el usuario), es decir, los niños de 6 a 10 años con problemas de lectoescritura.

3.1.8.1. Validación Teórica

En la siguiente tabla se especifican los puntos que hemos tomado en cuenta para la calificación del producto final, teniendo en cuenta que 5 es la nota más alta y 1 la más baja.

Figura 42

Validación teórica

Contenido e información del material gráfico						
Atributo a evaluar	Calificación					Observación
	1	2	3	4	5	
El contenido va acorde al plan de estudios de los niños.						
El lenguaje utilizado es comprensible						
Las actividades propuestas generan interés						
Las indicaciones de los folletos son fáciles de entender						
Características del material gráfico						
Atributo a evaluar	Calificación					Observación
	1	2	3	4	5	
Los colores empleados van acorde a la edad de los niños						
El formato del material es el adecuado						
Las imágenes presentadas llaman la atención						

Nota. Se podrá evidenciar las características esenciales que debe cumplir Leesc de acuerdo a las maestras de la institución como los alumnos.

La Licenciada Maji (2022) menciona que los colores utilizados para la portada, los dibujos y el material didáctico en sí, son bastante llamativos para los niños y que ciertamente incitan a abrirlo para ver su contenido.

Mientras que la Licenciada Calle (2022) menciona que las actividades propuestas en el material didáctico están bien estructuradas de acuerdo con las falencias que presenten los niños según su nivel de lectoescritura, por lo tanto, ayudará a fortalecer esa parte.

Además, comenta que el lenguaje utilizado para el desarrollo del contenido de los folletos es muy asequible para el entendimiento de los niños de 6 a 10 años de edad y que la tipografía está muy bien seleccionada ya que los niños la pueden apreciar bien, es decir, que esta legible.

Figura 43

Docentes con el material didáctico desarrollado



Nota. Validación de Leesc con las docentes

Figura 44

Docentes con el material didáctico desarrollado



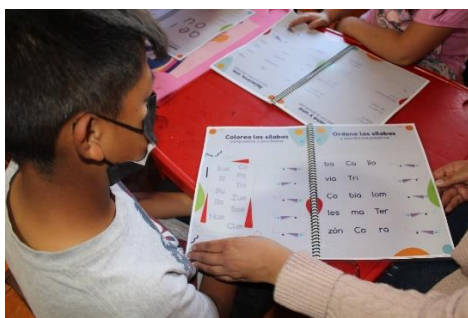
Nota. Validación teórica de Leesc. Análisis de las actividades y contenido

3.1.8.2. Validación con el usuario final

Los niños mostraron interés por las actividades planteadas en Leesc, y rápidamente empezaron a relacionar las ilustraciones con algo que ya conocen.

Figura 45

Validación con los educandos



Nota. Se puede evidenciar el interés de los niños por Leesc y las actividades planteadas para reforzar la lectura y la escritura.

3.2. FUNCIÓN

Leesc es un libro didáctico destinado a la enseñanza de la lectoescritura a niños de 6 a 10 años de edad, es por eso que se ha determinado dividirlo en tres tomos con la finalidad de que el educador, a través de los niveles de lectoescritura, pueda determinar cuál es la mejor opción para enseñar a sus educandos.

El primer tomo de Leesc: vocales, es un libro que trata de introducir al aprendizaje de las vocales, grafías y fonemas a los niños con problemas en el aprendizaje. Además, se podrá realizar diferentes actividades que fomenten el desarrollo cognitivo de los niños.

En segundo tomo de Leesc: Sílabas, se podrá evidenciar diferentes actividades que giran entorno a la construcción de sílabas y palabras con las vocales y consonantes aprendidas en el tomo 1.

El tercer tomo de Leesc: lectura. Está enfocado principalmente en la lectura y lectura comprensiva, dado que los niños necesitan desarrollar y potencializar esta actividad.

3.3. TECNOLOGÍA

Para el desarrollo de Leesc se ha utilizado los diferentes softwares especializados para diagramar y vectorizar todos los elementos visuales que formarán parte de la composición gráfica del libro.

Primero se procedió a vectorizar el logotipo, utilizando la tipografía como el elemento gráfico principal, para luego dotarle de formas características del estilo cartoon, a cuál hemos hecho referencia en esta investigación. Además, también se ilustraron todos los gráficos pertinentes con el mismo estilo cartoon, pero fusionado con el estilo kawaii.

En segunda instancia determinamos márgenes, medianil, formato, etc. de las páginas de Leesc para luego proceder con la diagramación del contenido, colocando el título con determinada tipografía, mientras que el subtítulo y demás contenido con otra que contrastará.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD	SEMANA	DÍAS
Formulación del Problema Desarrollo de la Justificación Planteamiento de los objetivos Visita al Centro de Apoyo Pedagógico	1	Del 9 al 13 De Mayo
Búsqueda de homólogos sobre la aplicabilidad del Diseño para la enseñanza-aprendizaje en niños Recolección de información con la técnica de observación de campo en el centro de apoyo pedagógico.	2	Del 16 al 20 De Mayo
1. Evaluación Pretest a los niños del centro de apoyo Pedagógico 2. Entrevista con las maestras del centro para establecer que material didáctico se puede desarrollar	3	Del 23 al 27 De Mayo
1. Investigación de técnicas creativas. 2. Definir posibles técnicas creativas a utilizar y desarrollarlas. 3. Crear concepto creativo. 4. Códigos visuales.		Del 30 de mayo Al 3 de junio
1. Establecer que material didáctico se va a desarrollar 2. Definir la metodología de diseño se va a utilizar 3. Realizar los primeros bocetos a lápiz del material didáctico		Del 6 al 10 De Junio
1. Branding del producto final - Naming - Cromática - Tipografía		Del 13 al 17 De junio
2. Branding del producto final - Realización del contenido del libro		Del 20 al 24 De junio
3. Branding del producto final Realización del contenido del libro		Del 27 de junio Al 1 de julio
1. Primera evaluación del material didáctico 2. Análisis de resultados		Del 11 Al 15 de julio
1. Correcciones sugeridas por los participantes del proyecto		Del 18 Al 22 de julio
PREDEFENSA TESIS		Del 25 Al 29 de julio
1. Evaluación final del producto		Del 1 Al 5 de agosto
1. Recepción de Documento Final del Trabajo de Titulación		8 DE AGOSTO
1. Sustentación y Defensa de Proyecto Técnico		Del 29 de agosto Al 9 de septiembre

CONCLUSIONES

Con base a los antecedentes teóricos se evidenció problemas en los infantes, en el área de la lectoescritura siendo está catalogada como un trastorno tanto de lectura como escritura que afecta especialmente el aprendizaje, desarrollo social y comunicativo.

Por lo tanto, con el afán de contribuir en la formación de los niños y niñas, se creó Leesc dividido en tres tomos, mismo que se desarrolló aplicando técnicas de diseño gráfico con base a la deficiencia de lectoescritura de participantes entre 6 y 10 años de edad pertenecientes a la institución de apoyo pedagógico Wawa Wasi Club de la ciudad de Cuenca.

Este material didáctico elaborado contiene un diseño llamativo, mismo que despierta curiosidad por su alto nivel gráfico y tipográfico

Con el desarrollo de Leesc, se pretende expandir su contenido con la idea de mejorar la calidad de enseñanza en la lectura y escritura dentro de los centros educativos.

RECOMENDACIONES

Los educadores que utilicen Leesc, deberán categorizar a sus participantes de acuerdo al nivel de lectoescritura, puesto que los tomos del libro didáctico así lo requieren.

Los niños y niñas, deberán adaptarse a las instrucciones que establece su nivel de lectoescritura.

En gran medida, la creación de material didáctico deberá basarse en la experiencia de los educadores dado que son ellos los que están en contacto con los educandos y proveen al diseñador pautas que permiten el desarrollo de un buen contenido.

Para elaborar material didáctico el diseñador debe considerar las técnicas de diseño gráfico tal como el formato del libro, la estructura del contenido, colores, diagramación, tipografía, elementos visuales, etc. con el afán de que la composición gráfica del producto tenga armonía, simetría y equilibrio.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

Acevedo, R. (2013). *Erase una vez, Manual tipográfico para cuentos de niños*.
Obtenido de <https://issuu.com/lolette/docs/erasureunavez-manualtesina>

Aguado, M., & Villalba, M. (2020). Obtenido de Ilustración Como recurso didáctico:
https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/696308/ilustracion_aguado_DEDICA_2020.pdf?sequence=1

Alves, I., & Moreira, R. (2009). *Hiperlexia: Complejidad y Características*. Obtenido de <http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/654/669>

Barreto, L., & Lozano, C. (2014). *El efecto de la dislexia en el desempeño académico en niños de educación básica*. Obtenido de (99+) Dislexia | Laura Morales - Academia.edu

Bustos, G. (2012). *Teoría del Diseño gráfico*. Obtenido de <http://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DE%20LIBROS%20ELECTRONICOS/LE-1101/LE-1101.pdf>

Chancusig, J., Flores, G., Venegas, G., Cadena, J., Guaypatin, O., & Izurieta, E. (2017). UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS A TRAVÉS DE LAS TIC'S EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/229/226>

Cortés, R. (2018). *La composición visual y su aplicación*. Obtenido de http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35795/1/Final_Tesis_Unida_Cortez_Castro_Richard_Adri%c3%a1n.pdf

Hernández, E. (2017). *Fundación Salud*. Obtenido de Beneficios de la lectura en los niños: <https://fundacionsaludinfantil.org/wp-content/uploads/2017/12/HernandezLombardo2017.pdf>

INESEM. (2019). Obtenido de Qué es retícula en diseño gráfico y para qué sirve:
<https://www.inesem.es/revistadigital/disenyo-y-artes-graficas/que-es-la-reticula-en-diseno-grafico/>

Jiménez, C. (2008). *El juego. Nuevas miradas desde la neuropedagogía*. Obtenido de El juego. Nuevas miradas desde la neuropedagogía - Carlos Alberto Jiménez Vélez - Google Books

Jimenez, H., Mendoza, J., & Campuzano, L. (s.f.). *LA ILUSTRACIÓN COMO UN MEDIO DE COMUNICACIÓN EN EL APRENDIZAJE*. Obtenido de <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/0bfaec1b75efc7cb94690fb75d9fafdc.pdf>

López, M. (2016). *DISGRAFÍA Y DISORTOGRAFÍA: DIAGNÓSTICO Y TRATAMIENTO EN ALUMNOS DE 2º DE E.P.* Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/8728/LopezPecesMirian.pdf>

Marquez, A. J. (2017). Sobre lectura, hábito lector y sistema educativo. *Perfiles Educativos*, 3-18. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/132/13250922001.pdf>

Moral, S. (2018). Obtenido de La Ilustración en la literatura Infantil: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32359/TFG-G3128.pdf?sequence=1>

Ormrod, J., & Escudero, A. &. (2005). *Aprendizaje Humano*. Obtenido de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/45066834/Aprendizaje-Humano-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1660585443&Signature=Kb-HAvihZEzp7qshyKS-jZUwxWIGCoUrYmtgZQG-n3CGLNTJ5EFfO74zvehTJ3H~Okr7D1TEM5rJpui0PvIaEW-P1zb4Bs1NuNmYuiMJINUqhxFpK9q54RnQgP6spRJ6Dzfok69NC>

Peréz, D. (2019). *Universidad de la Laguna*. Obtenido de EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA:: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15570/EI%20proceso%20de%20ensenanza->

aprendizaje%20de%20la%20lectoescritura%20una%20revisión%20teórica.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pérez, E. (2016). *UN ESTUDIO DE REVISIÓN SOBRE LA DISLALIA Y*. Obtenido de [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/3430/Un%20estudio%20de%20revisión%20sobre%20la%20dislalia%20y%20su%20intervención%20educativa.pdf?sequence=1#:~:text=Di](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/3430/Un%20estudio%20de%20revisión%20sobre%20la%20dislalia%20y%20su%20intervención%20educativa.pdf?sequence=1#:~:text=Diferentes%20investigadores%20como%20Pascual%20(2007,20).)ferentes%20investigadores%20como%20Pascual%20(2007,20).

Red Gráfica Latino Americana. (s.f.). *El punto y la línea*. Obtenido de <https://redgrafica.com/el-punto-y-la-linea/>

Sáez, A. (1961). *Río Piedras: Universidad de Puerto Rico*. Obtenido de La lectura: el arte del lenguaje.

Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi y tri dimensional*. Obtenido de https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseño%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

Your childrens Book. (2020). *¿Cuál es el tamaño ideal del libro para niños?* Obtenido de <https://yourchildrensbook.com/es/tamano-ideal-del-libro/>

UNESCO. (2017). *La mayoría de latinoamericanos culminan la secundaria sin saber leer bien*.

Obtenido de Semana: <https://www.semana.com/educacion/articulo/unesco-niveles-de-lectura-en-america-latina/541971/>

ANEXOS

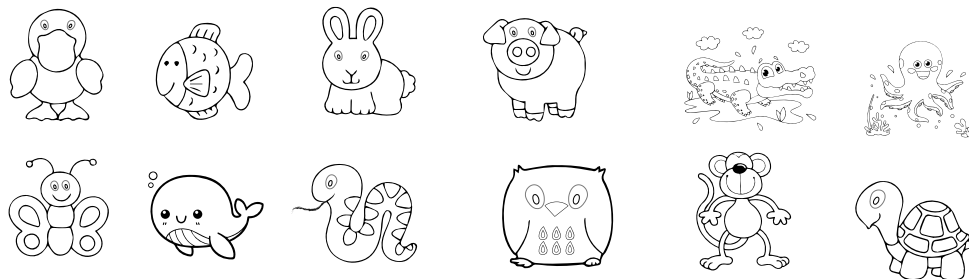
Anexo 1

Ilustraciones para las actividades de Leesc.



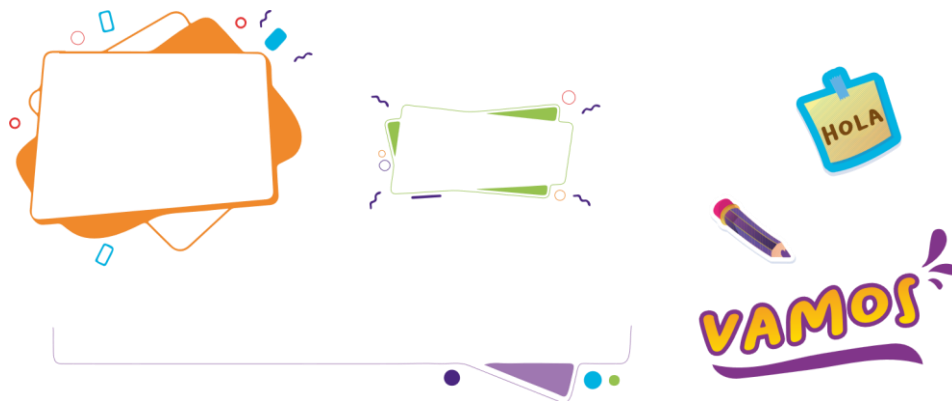
Anexo 2

Ilustraciones para colorear



Anexo 3

Elementos Gráficos dentro de la diagramación de Leesc



Anexo 4

Fotografías de la validación con los niños y maestras



